177

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA … NELUX



SPECIAL E3 2008
ACHT PAGINA'S MET DE VETSTE GAMES

SPORE
EINDELOOS!

DIABLO III
BLIZZARD FLIKT 'T WEER!

HEAVY RAIN
SPETTERENDE BEELDEN, REVOLUTIONAIRE GAMEPLAY

Saints Row 2

PLUS: TESTHOK ONTRUIMD VANWEGE ROCK BAND • SOUL CALIBUR IV: VETTE FIGHTER, DIKKE DOPPEN • SECRET AGENT CLANK KAN HET OOK ZONDER RATCHET • WAT IS BETER: DE WESTERSE RPG OF DE JAPANSE? • MIDNIGHT CLUB LA • TOO HUMAN: ALLEEN VOOR DOORBIJTERS • HET VOETBALSEIZOEN KAN BEGINNEN MET FIFA 09 • GUITAR HERO WORLD TOUR GAAT ROCK BAND OVERTREFFEN • FINAL FANTASY IV BLIJKT ONBEPERKT HOUDBAAR • KEIHARD KNOKKEN IN FACEBREAKER EN TNA IMPACT • VERRASSENDE GOLD AWARD VOOR BANGAI-O SPIRITS • BLIZZARD WORLDWIDE INVITATIONAL 2008 • EN MEER...

WWW.PU.NL
SEP.2008
€ 3,65
8 710966 007389 08
HUB UITGEVERS

OP NAAR LEIPZIG!

De E3 is inmiddels achter de rug. Eentje die de boeken in zal gaan als lichtelijk teleurstellend. Een beurs van weinig verrassingen, voorspelbare aankondigingen en Wii Music...
Maar dat betekent allerminst dat we er niets interessants hebben gezien. Zo heeft JJ in dit nummer een scoop met Heavy Rain, een PS3 exclusive die qua beelden ernstig imponeert. Of wat te denken van Guitar Hero World Tour, waar Wouter mee aan de slag mocht?
Anyway, de E3 is voorbij en op het moment van schrijven staat de Leipzig Games Convention voor de deur. Wanneer jullie dit lezen zal heel PU.nl vol staan met de laatste info over deze beurs en kun je alles lezen over nieuwe Ubisoft games, onze hands-on met Infamous, de onthulling van The Godfather 2 en meer van dit soort pakkende aankondigingen.
Het begint er dus steeds meer op te lijken dat de Games Convention voor uitgevers een belangrijke plek aan het worden is om hun nieuwste games te laten zien. En wij van PU en PU.nl zijn er natuurlijk bij om jullie alle ins en outs te brengen.



P.S.
Niels heeft een welverdiende vakantie genomen en kon vanaf zijn vakantieadres (lees nieuwe woning) nog niet mailen, vandaar dat ik hier even zijn plekje inpik.

Jeroen

IEMAND MOET HET DOEN

››› De E3 is niet meer wat het geweest is. Geen feesten meer, geen boothbabes... slechts persconferenties en de nodige pods in ruimten die van alle franje waren ontdaan.
Toch kwamen JJ en Wouter enthousiast terug uit LA. Vanwege de afgenomen drukte, hadden ze namelijk ruim de tijd gehad voor uitgebreide speelsessies en interviews, en daar gaat het tenslotte om... zeker wat JJ betreft die toch al niet zo'n feestneus is.
Dat JJ aan Wouter gekoppeld was, vond eerstgenoemde dan weer wat minder. "Je wilt niet weten hoeveel tijd ik bezig ben geweest met het zoeken naar spullen die Wouter weer eens ergens was kwijtgeraakt en het voorkomen dat die gast in zeven sloten tegelijk liep."
Je ziet ook aan JJ's blik op de foto dat ie constant in de gaten houdt wat die Groningse idioot nu weer uitspookt. "Iemand moet het doen", verzuchtte JJ dan ook bij thuiskomst, "maar de volgende keer, gaat er een ander mee als oppas!"

DE REDACTIE

Normaal gesproken hebben de redacteuren hun handen vol aan de nieuwe games die elke maand uitkomen, maar in de zomer is de spoeling altijd wat dunner. Dat is natuurlijk geen reden voor onze hardcore guys om af te zien van hun dagelijkse portie speelvoer. De vraag is alleen: wat trekken ze momenteel uit de kast bij gebrek aan vers 'voedsel'?

JURJEN



Ik leef deze zomer in een aangenaam laag tempo en bevind mij veel buiten, in treinen en bungalows. De DS bevindt zich dan ook altijd onder handbereik, en dan mag ik graag wat doelloos dwalen en grinden in zomerse RPG's als Etrian Odyssey en Final Fantasy IV.

JEROEN



Tussen wat liggen in de tuin en stukjes hardlopen door, heb ik me volledig, ietwat aan de late kant, gestort in de wereld van Blue Dragon. Tja, ik had gewoon weer eens zin in een oerdegelijk traditioneel Japans rollenspel met guitige personages. Dat heeft iedereen toch wel eens?

J.J.



Ik had een briljant idee om te doen in de vakantietijd, namelijk op vakantie gaan! Effe de vermoeide vingers en ogen rust gunnen in een prettige omgeving. Daarna ben ik weer helemaal klaar voor de gekte die de komende maanden ongetwijfeld weer gaat losbarsten.

WOUTER



Moet GRID nog uitspelen en hoewel Apartment Life misschien wel de meest beroerde Sims-uitbreiding ooit is, heb ik die zooi toch ook maar even uitgebreid gecheckt. En o ja, iemand raadde mij aan Galactic Civilizations II en Sword of the Stars eens een kans te geven. Prima, toch tijd zat!

JAN



"Uit de kast trekken?" "Geen vers voedsel?" Ik zit bijna in de bèta van Red Alert 3, ben op de PSP aan het stoeien met Echochrome, Spore heeft me momenteel volledig in de ban en... hoor ik daar de brievenbus kletteren? Is dat misschien de reviewcode van Brothers in Arms?

STEVEN



Ik mag niet klagen op het moment. Met twee level 70 personages in WoW hoef ik me natuurlijk sowieso nooit te vervelen. En momenteel heb ik ook een bèta account voor zowel Wrath of the Lich King als Warhammer Online. Ik sta dus ook nog eens met m'n Rogue en Warrior in Northrend, heb een Death Knight geadopteerd en heb de eerste stappen met een Swordmaster in Warhammer gezet. Voor mij is het dus allerminst een rustige zomer.

ED



Ik speel natuurlijk zelden recente games omdat ik al jaren geen reviews meer schrijf. Dus voor mij zijn het nog steeds GRID en Colin Mc Rae die ik af en toe in de PS3 schuif. Onlangs heb ik ook even (offline multiplayer) Call of Duty 4 tegen m'n zoon geprobeerd, maar dat trekt deze ouwe vent toch echt niet meer...

MAARTEN



Ik heb afgelopen week The Orange Box voor 35 euro uit de schappen weten te vissen. Tussen de hartslagversnellende potjes Soul Calibur IV door, geniet ik van het leuke stijltje van Team Fortress en het innovatieve Portal. Dat ik die feestdoos niet eerder heb aangeraakt!





NACHTELIJKE WORSTELGREPEN



Afgezien van het babysitten op Wouter tijdens de E3, was het een topmaand voor onze JJ. Niet alleen was hij als VIP uitgenodigd om de TT van Assen bij te wonen (zie pag. 33), hij mocht ook voor de game TNA Impact uitgebreid kennismaken met twee van zijn worstelhelden: Samoa Joe (rechts) en AJ Styles (links). Helemaal top werd het toen onze breedgeschouderde fitnessfreak door de aanwezige schoonheden werd aangezien voor een van de aanwezige topworstelaars. Volgens onbetrouwbare bronnen heeft hij de dames tot diep in de nacht de nodige grepen bijgebracht.


SPORE
12+
www.pegi.info
INTERNET CONNECTION REQUIRED FOR GAMEPLAY
PC DVD ROM
Mac
EA
Spore is yource voor
54,99
pc
verwacht
4 september 2008
NINTENDO DS
SPORE creatures
7+
Nintendo
Spore Creatures is yource voor
39,99
nds
Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en/of drukfouten voorbehouden
€ 7,50 korting op vertoon van jouw Power Unlimited VIG-card
SPORE
make it yource
free record shop

PU ROCKS

Voetballer, piloot of popartiest worden, dat is toch de ultieme jongensdroom? De meesten zullen die droom echter nooit waar kunnen maken, en zich noodgedwongen moeten beperken tot de virtuele realiteit.
Voor de leunstoelvoetballers is er al jaren FIFA en PES, de MS flightsims zijn een aardig alternatief voor de wannabe piloten, en nu is er dan met de game Rock Band een mogelijkheid voor zangers, drummers en gitaristen om hun altijd gedroomde bandje te vormen.
Ook de PU redactie ging meteen enthousiast aan de slag met Rock Band... maar werd al snel tot de orde geroepen. Verschillende bewoners van ons pand deden hun beklag bij de directie, waarop de directeur persoonlijk het testhok met een bezoek vereerde, en meedeelde dat er toch bij voorkeur na werktijd muziek gemaakt dient te worden (alsof Rock Band spelen voor ons geen werk is).
Gevolg is dat je nu elke dag 's avonds laat een paar vermoeide redactieleden het pand ziet verlaten. Ze hebben hun 'gig' er op zitten, en eigenlijk maakt dat rocken in de avonduren het er alleen maar echter op. Het enige dat nog ontbreekt, is een horde gillende meisjes die onze jongens buiten staan op te wachten.



UIT DEN OUDEN DOOSCH



Ondanks dat we in deze PU een special van acht pagina's over de E3 hebben, was één ding wel duidelijk: plaatjes als deze zullen we in LA nooit meer kunnen schieten...
ED





DURE DIEREN

Veel aandacht voor de game Spore in dit nummer. Niet alleen reviewen we de game op maarliefst vier pagina's (zie pag. 52) ook geven we je een impressie van wat voor weirde "creatures" er tot nu toe door de Spore-gemeenschap zijn gefabriceerd (pag. 27).
Ook Jan heeft zich uitgeleefd met de 'Spore Creator' en inmiddels al heel wat wezentjes ontwikkeld. Met de nodige zelfspot heeft onze meest kapitaalkrachtige redacteur de diertjes van toepasselijke namen voorzien, zoals de cashcow, de geldwolf, de rijkeluis, de eur-os en de goudvis. Op het plaatje zie je 'm bezig met een blauwe loopvogel, de pingping genaamd.





★ Brief ★ VAN DE MAAND

GTA IV HYPE

Twee uur na de release van GTA IV zie ik de game op alle gamesites tienen halen.
Onmogelijk naar mijn mening, omdat je een spel toch zeker een aantal uren moet spelen wil je er wat zinnigs over kunnen zeggen.
Schuift Rockstar soms geld naar die gasten? Vernieuwend zou het zijn. Nee, revolutionair zelfs!
Met mijn zuurverdiende centen naar de gamewinkel dan maar. Halen dat spel! Mag ik niet missen die shit. Vol verwachting prop ik de schijf in mijn xbox 360.
Een aantal uren gaan voorbij. Het vervelende gevoel bekruipt mij dat ik dit toch allemaal wel eens eerder gedaan heb. Dit zijn de missies: Ga naar plaats X. Haal guy Y op. Ga naar plaats Z. Schiet guys A, B, C dood. Jat zijn wagen. Breng deze terug naar plaats X. De volgorde kan wat verschillen.
Wat de fock? Vernieuwend ? Oh, je kan ook nog wat dames daten, bowlen en naar slechte shows gaan. Nou briljant hoor. Na 10 uurtjes gameplay hield ik 't voor gezien. Weg die game.
Terug naar de gamestore was ik even welkom als diarree in een zwembad. Of ik GTA IV wilde ruilen? Ze dachten echt dat er iets met me mis was. Toch heb ik vriendelijk verzocht of ik hem mocht ruilen tegen Mass Effect. Ik hoorde ze nog lachen terwijl ik de winkel uitliep. Nou ja.
Kort daarna haal ik de PU. Dat die game dan toch nog een 10 krijgt van Jeroen... Ik zal het wel niet snappen. Alleen Steven denkt dat GTA IV hetzelfde is als al die andere versies. En hij heeft gelijk!
Die hele game deed me echt helemaal niets meer. GTA III vond ik cool. Vice City ook. Maar daarna heb je het toch echt wel gezien. Het is helemaal niet vernieuwend. Het is gewoon dezelfde shit in een ander jasje.
Grtz
Erik | Internet

Het doet ons altijd goed als iemand een heilige game even van zijn voetstuk trapt, en daar – in tegenstelling tot Steven – ook nog eens goede argumenten voor aanvoert. Hiermee verdien je een EA game naar keuze. Hopelijk dat er buiten Mass Effect nog iets tussen zit wat jouw kritische geest kan behagen.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnigste brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

WAAR ZIJN DE Wii GAMES?

Graag wil ik hierbij inhaken op het artikel van Jurjen waarin hij ons behoedt voor het grote aantal baggerspellen dat voor de Wii te koop is.
Het is het inderdaad zo dat er een hoop slechte spellen uitkomen, en dat geldt ook voor de andere consoles. Maar waar aan voorbij wordt gegaan is de verkrijgbaarheid van de goeie games.
Ook ik heb met kerst de Wii in huis gehaald, maar moet bekennen dat deze console de meeste tijd werkloos in de kast staat.
Op 11 mei had ik Mario Kart besteld en ruim een maand later heb ik deze nog steeds niet binnen. Aangezien de leverdatum niet bekend was, heb ik mijn bestelling recentelijk weer geannuleerd.
Hoe kan het toch zijn dat dit soort spelletjes op de release datum niet gewoon beschikbaar zijn? Naar mijn idee is Nintendo geen stichting, en wil ook dit bedrijf toch omzet maken om zodoende winst te genereren. Zoiets zie je bij de andere consoles toch echt niet. GTA IV voor de Xbox was gewoon op de releasedag volop verkrijgbaar, bijvoorbeeld.
Is Nintendo bezig de Wii kunstmatig te hypen door de grote titels in beperkte mate op de markt te brengen? Volgens mij is het produceren van die schijfjes al lang geen rocket science meer!
Met groet,
Albert Berens | Tilburg

Je bent niet de enige die over de beschikbaarheid van Wii-games klaagt, Albert! We hebben Nintendo Benelux om een reactie gevraagd, en kregen die van Nintendo-PR-dame Bianca Stirnweis:
'Mario Kart is inderdaad een tijdje moeilijk leverbaar geweest. Aangezien deze game net als Wii Fit met een accessoire wordt geleverd is de productietijd een stuk langer. Hierdoor duurt het even voordat we aan de vraag kunnen voldoen. We zetten echter alles op alles om ervoor te zorgen dat de voorraden op peil zijn.'

PC GAMING IS MORSDOOD

Bij deze wilde ik even reageren op al het 'PC-gaming is dood'-gedoe. Ikzelf speel vooral op de Xbox 360, maar in de periode tussen m'n eerste Xbox en de 360 speelde ik m'n games op de PC. Vooral RCT 3, CivCity Rome, De Sims 2, GTA Vice City en The Godfather werden op mijn PC kapot gespeeld.
Nu moest ik voor De Sims 2 al een nieuwe videokaart kopen, omdat de framerate constant inkakte. Nu ja, geen probleem dacht ik, zo kan ik weer een tijdje verder. Verkeerd gedacht, dus. Kort daarop mocht ik al een nieuwe kaart kopen om The Godfather lekker draaiende te houden. En dat schoot me toch een beetje in het verkeerde keelgat.
In totaal ben ik dus 260 euro kwijt in een half jaar om twee games te kunnen spelen op mijn PC'tje.
Inderdaad, ongeveer de prijs die je tegenwoordig betaald om een Xbox 360 in huis te halen.
Alleen heb je met dat witte wonder de zekerheid dat je games die over drie jaar uitkomen ook nog zal kunnen spelen. Zonder dat je van die peperdure upgrades moet aanschaffen.



Oké, er is het RROD-gevaar, maar hé, daarvoor heb je garantie op je Xbox 360. En als je PC crasht en al je savegames zijn weg, dan sta je er ook wel voor jan lul bij.
Maar goed, een vette RTS speel je natuurlijk op de PC (LoTR: BfME voor de 360 in gedachte houdende). Maar voor een RTS heb je dan ook geen buitenaards snelle computer nodig, natuurlijk.
Een game als Crysis is gewoon onspeelbaar op de gemiddelde PC, heb ik bij een vriend ervaren. En voor Assassin's Creed op de PC heb je ook al een monsterbak nodig, naar het schijnt.
Dan speel ik hem liever op m'n Xbox: schijfje erin en gamen maar!
Oké, de graphics zijn wat minder, maar als ik hem op mijn PC zou spelen, zou ik de graphics toch op medium, misschien zelfs low moeten zetten...
Enfin, ik wens alle PC-gamers oprecht veel RTS- en MMORPG-plezier toe. Dan ga ik nog wat AC spelen op m'n 360.
Mvg
Jakob Stubbe | Ieper | België

Er zijn nog steeds veel gamers die er juist enorm veel plezier aan beleven hun PC zo goed mogelijk te tweaken en te upgraden; zo'n beetje als gasten die dikke banden zetten onder een Suzuki Swift. Grapje Jan, grapje...

METAL GEAR THE MOVIE

Beste PU,
Nadat ik het gerucht gelezen had dat het voorkwam dat je in MGS 4 achter elkaar anderhalf uur cutscenes zat te kijken, heb ik besloten om eens te gaan klokken hoe lang de filmpjes in het spel nou precies duren. Het resultaat verraste me eigenlijk niet want, zoals bij veel wat over games gezegd wordt, klopte dit voor geen meter.
Met een pen, mijn GSM als stopwatch en voor elk deel van het spel een klein papiertje, ben ik aan het werk gegaan. Als fan van het spel had ik de game ondertussen al een paar keer uitgespeeld, maar toch de filmpjes nog maar één keer gezien. Zodoende had ik twee doelen: het verhaal beter begrijpen (deze keer met ondertiteling) en timen.
Een tijdrovende bezigheid en daarnaast is opletten belangrijk, want zelfs 1 of 2 seconden een zwart scherm telt niet mee als filmpje. Nu zijn jullie waarschijnlijk wel benieuwd wat ik geklokt heb, dus hier de resultaten van mijn timing en rekenwerk.
In totaal heb je 7 uur, 18 minuten en 17 seconden aan filmpjes in het spel. De verplichte Codec (degene die je dus sowieso krijgt) duurt 36 minuten en 46 seconden. En als laatste de credits: 11 minuten en 29 seconden.
Zelf heb ik hierover nog een paar conclusies.
❶ De Blu-ray disc is huge en bewijst zijn kunnen hier wel mee.

YO!ART



Ik heb voor mijn 13e verjaardag een iMac gekregen en daar teken ik nu veel op (photoshop enz.). Ik zag de laatste tijd veel vette Yo!Art-inzendingen in de PU en dacht: waarom heb ik nog nooit iets ingestuurd? Ik kan dat toch ook? Dus stuur ik bij deze mijn Kratos-tekening, hopelijk vinden jullie 'm mooi.
Timen | Internet

Voor je verjaardag een iMac om op te tekenen? Toen Ed zo oud werd als jij kreeg ie een pak kleurpotloden en een warme hand!

DE VOLGENDE 15

Ik las met veel plezier jullie jubileumnummer, en kwam tot de schokkende conclusie dat er helemaal geen felicitaties instonden van ons, de lezers van jullie prachtige blad. Dus bij deze wil ik jullie van harte feliciteren met het 15-jarig bestaan van de Power Unlimited. Ik lees de PU nu zo'n 7 jaar en geniet er elke maand van. Ik vind het erg leuk dat jullie in jullie jubileum PU niet zozeer de nadruk op de games van de afgelopen 15 jaar hebben gelegd, maar meer op de PU zelf. Het deed mijn hart goed om de oude redacteuren, zoals Dre en Skate, weer aan het woord te zien. Ja, als het aan mij ligt gaat de PU gewoon nog eens 15 jaar door (en nog langer natuurlijk...) en ik ga ook gewoon door met lezen. Nogmaals van harte gefeliciteerd, en op naar de volgende 15!
Groetjes,
Kees | Scherpenzeel

Nóg 15 jaar? Dan moeten we wel zorgen dat voor Ed alle drempels op de redactie worden weggehaald.

❷ In één game kun je het verhaal vertellen van zo'n vijf films.
❸ De PS3 is tot veel in staat en kan Microsoft en Nintendo qua techniek aan.
Nu daag ik alle lezers van dit stukje uit om een game te vinden met een langere totaaltijd aan filmpjes.
P.S. Mocht je de timing per Act willen of het langste filmpje willen weten, dan kan ik die geven.
Met vriendelijke groeten,
Didier Strijdonk | Hulst

Leuk, eindelijk eens geen kommaneuker, maar een secondebeffer!

KORTE VRAAGJES

Yo PU-gasten,
Ik heb een paar vraagjes wat betreft PlayTV voor de PlayStation 3. Want ik heb in nummer 175 gelezen (wat trouwens een te gek nummer is) dat hij in september naar Europa komt (hoera!), maar niet naar Nederland (wat wel jammer is).
❶ Wanneer komt hij dan wel naar Nederland?
❷ Als hij in een van onze buurlanden wel komt, en ik haal hem daar, doet hij het dan hier ook?
❸ Is de cover van nummer 176 met Battlefield B-company?
Nick van Ginkel | Zevenaar

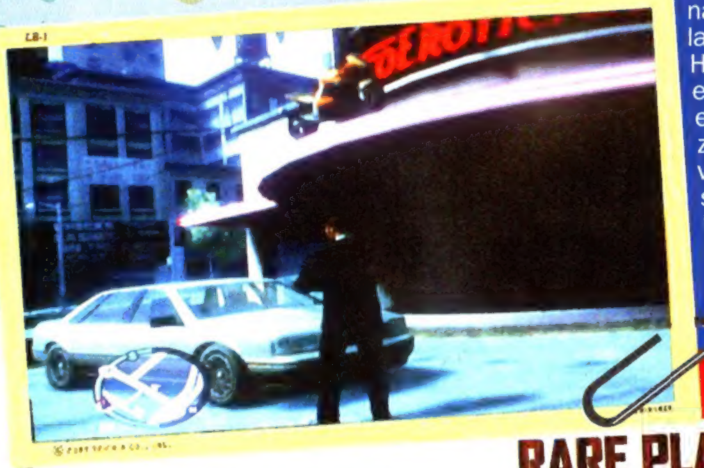
❶ Dat is nog de grote vraag. Omdat tv in Nederland op verschillende manieren (kabel, digitaal) wordt aangeboden, lijkt Sony nog te zoeken naar de beste vorm om PlayTV ook bij ons te introduceren.
❷ Nee, zo werkt het helaas niet.
❸ Kijk maar eens goed ;-)

Heren van de PU,
Het gebeurt niet vaak dat ik informatie niet kan vinden met de mogelijkheden van tegenwoordig (internet, tijdschriften, tv, you name it). Maar nu heb ik toch echt een vraag waarmee ik me tot jullie zal moeten wenden. Ik heb namelijk de allerlaatste Shadow Hearts tot een einde gebracht, en nu ben ik op zoek naar nieuw voer uit dezelfde studio.
Nu is dat laatste vrij lastig, aangezien de studio (Nautilus) opgeheven is. Nu vroeg ik me dus af of de werknemers een nieuwe studio hebben opgericht, of in grote getale zijn overgestapt naar een reeds bestaande studio. Shadow Hearts is mijns inziens namelijk één van de meest ondergewaardeerde franchises ooit. Ben benieuwd of jullie wat weten hierover!
Groeten,
Bram | Internet

Het klopt dat het team van Nautilus is opgeheven. Veel van de creatieve geesten van Nautilus hebben onderdak gevonden bij FeelPlus, een bedrijf dat in het leven werd geroepen door Microsoft om Mistwalker te helpen. Ze hebben Lost Odyssey voor de Xbox 360 gemaakt en werken nu aan Blue Dragon Plus voor de DS.

Hey gasten van de PU!
Ik heb een paar vragen. Ik hoop dat jullie ze beantwoorden!
❶ Ik ben gek in m'n hoofd omdat ik niet weet wat ik moet kopen: een PS3 of een XBOX 360?
De PS3: gratis online.
XBOX 360: volgens sommige mensen betere online.
En dat soort dingen.
Weten jullie het?
❷ Hoeveel kost GTA IV nu?
❸ Hoeveel kost een XBOX 360 Pro of PS3 GTA IV bundel?
❹ En waar of op welke site kan ik hem vinden?
Ga zo door met pu.nl en het meesterlijke blad natuurlijk!
Met vriendelijke groeten,
Rick Martens | Internet

Met vraag 4 geef je aan over internet te beschikken, wat betekent dat je de antwoorden op vraag 2, 3 en 4 zelf zou moeten kunnen vinden. Ga bijvoorbeeld eens naar www.budgetgaming.nl voor info over prijzen en verkooppunten. Wat vraag 1 betreft: je doet met geen van beide systemen een miskoop. Als het je echt gaat om de best mogelijke online-ervaring, zouden wij voor de Xbox 360 gaan, maar daar moet je inderdaad wel abonnementskosten voor betalen. En je loopt meer kans op een kapotte console. Hoe dan ook, succes met je keuze!



RARE PLAATJES

IK WAS GTA IV AAN HET SPELEN EN LIEP LANGS EROTICAR (SOORT AUTOGARAGE). ZIE IK OPEENS DAT DAAR EEN MOTOR OP HET DAK STAAT. IK HEB ER SNEL MET MIJN MOBIEL EEN FOTO VAN GEMAAKT.
GROETJES, **VALENTIJN | INTERNET**

TJA, ER WORDT ZOVEEL GEJAT IN LIBERTY CITY, DAT WE ONS KUNNEN VOORSTELLEN DAT INWONERS HUN MOTOREN LIEVER NIET OP STRAAT PARKEREN. GOED GESPOT, VALENTIJN!

OVERTREF VALENTIJN EN MAAK HET VOLGENDE SCREENSHOT VAN EEN RAAR VOORVAL IN EEN GAME. IEDEREEN DIE EEN "RAAR PLAATJE" HEEFT WETEN TE SCHIETEN, STUUR 'M OP NAAR: → REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

SAINTS ROW 2

JJ houdt van harde stellingen in de PU. Voor soft gelul koop je maar een ander blad, is zijn credo. Als hij iets cool of kut vindt, laat ie dat de hele wereld weten. Zo noemde hij Timeshift toffer dan Halo 3. En nu heeft ie weer zo'n kreet voor jullie: hij vindt Saints Row 2 leuker dan GTA IV...

Ik hoop dat jullie de intro goed gelezen hebben. Als ik de daling van het gemiddelde cijfer voor het eindexamen Nederlands zie, ben ik echter bang dat dit niet het geval zal zijn. Ik leg het daarom nog een keer uit.
In de intro noem ik het woord "leuker", en dus niet "beter". GTA IV is gametechnisch een waar kunstwerk met een tof verhaal, een bizar fraai uitgewerkte vibe, een stad die echt tot leven komt, ongekende interactie tussen de personages in de game, en zo kan ik nog wel even doorgaan.
Ook ik zie en erken die kwaliteiten. Over die game zal niet snel iemand heengaan, maar dat wil nog niet zeggen dat de game helemaal mijn smaak is. Dat ik er fluitend doorheen loop.

JJ WORDT OP Z'N WENKEN BEDIEND





DE BERUCHTE 100-URIGE WERKWEEK

Iedereen die bij een developer gaat werken, weet het: de laatste paar maanden voor de release van een nieuwe game zijn killing. Zo ook bij Volition.
Dat de Amerikanen er vrij slecht uitzagen was een understatement (lijkkleurtje met rode oogjes en bruine wallen). Men maakt op dit moment dan ook werkdagen van achttien uur, en dat zeven dag in de week! Dat moeten ze dus volhouden tot eind september.
En onze vrouwen/ vriendinnen maar zeuren als we 's avonds een uurtje of drie achterelkaar aan het multiplayeren zijn...

SAINTS ROW 2 HEEFT NIKS MET GTA IV TE MAKEN

Een game kan nog zo goed zijn; als de gameplay of de manier waarop het verhaal vorm is gegeven niet binnen jouw smaakgebied valt, dan maakt die techniek geen hol meer uit. Dan dig je het spel niet. En hoe objectief ik als journalist ook hoor te zijn, de factor smaak kan ik nooit wegcijferen.
Ik wil dat ook niet, omdat ik denk dat veel lezers van de PU ook juist om onze smaak vragen. Men herkent zich in bepaalde voorkeuren. En iedereen die regelmatig mijn teksten leest, weet waar mijn voorliefde ligt. En dat is bij snelle, brute actie met een minimum aan denkwerk. Inderdaad, ik ben een beetje simpel.
In het geval van GTA IV werd ik snel ongeduldig van het volgen van de overigens prima verhaallijn, het uitdiepen van de personages, het aangaan van relaties en het realistisch reizen tussen opdracht A en B. Het tempo in de game lag laag omdat alles echt opgebouwd werd. Je moest 'werken voor een resultaat' en dat is niet zo mijn ding.
Ziehier het bruggetje naar Saints Row 2. Developer Volition gaat met zijn sandboxgame, gelukkig, een totaal andere kant op. En wel zo dat de game absoluut niet meer te vergelijken valt met GTA IV. Ik weet dat iedereen het wil, want vergelijken is leuk en dan heb je altijd een winnaar en een verliezer, maar in dit geval is het echt appels met peren vergelijken.
Als je Saints Row 2 toch aan GTA wil linken, dan moet je het met de juiste editie doen. Want waar Rockstar een bijna epische, filmische ervaring heeft geschapen in deel IV, daar houdt Volition vast aan het principe van San Andreas: 'gangs, wapens, oorlog en fun'. En dat principe hebben ze vervolgens op geheel eigen wijze uitgebouwd.



EEN NEGER ZONDER PIEMEL

SR2 begint waar het eerste deel ophield. Je weet wel, die grote ontploffing op de boot. Aan het begin van het spel word je wakker uit een coma. Vijf jaar heb je als kasplantje geleefd en in die tussentijd is de stad waar je in het eerste deel de heerser over was, flink veranderd. Hoogste tijd om je positie te heroveren.

Wat we vervolgens zien, is een neger in een strakke Hema-onderbroek. En in die broek zie je geen bobbel. Net op het moment dat ik wil roepen dat het wel heel erg sneu is gesteld met het realisme in SR2, melden de mannen van Volition dat je door de ontploffing geslachtsloos bent geworden en je in dit scherm zelf kan bepalen of je man of vrouw wilt worden... Tja, hoe vergezocht wil je het hebben?
De manier waarop je jouw eigen personage vervolgens kan uitbreiden vergoedt echter veel.

"DIE GRIJNS MOET OP MIJN BEK, IK MOET ME LEKKER KUNNEN AFREAGEREN EN IK MOET EVEN KUNNEN LATEN ZIEN WIE DE MAN IS."

PERSOONLIJKHEID

SR2 blijkt namelijk over een extreem diepe customization mode te beschikken. Eentje die er niet alleen in slaagt om je echt je eigen personage te laten vormgeven, maar ook de nodige humor in het spel stopt. Want naast de bekende sliders die je in staat stellen om gezicht, haar en lichaam te finetunen alsmede de vele kledingstukken, kun je ook wat aan je "karakter" doen. En dat laatste ben ik nog niet eerder zo uitgebreid tegengekomen.
Zo kun je je personage een eigen stem meegeven (zes presets), een eigen loopje (van gangster tot pimp en van mafkees tot verwijfd), een eigen vechtstijl (vrij te spelen tijdens de game), een eigen manier van uitdagen (van de middelvinger tot my ass en van het internationale gebaar voor rukken tot the teabag en een eigen gelaatsuitdrukking (van boos tot krankzinnig en van stoned tot cool).
Dit alles maakt dat je straks in de game, maar ook in co-op en multiplayer, meer dan ooit je eigen held hebt rondlopen. Een held die echt persoonlijkheid uitstraalt en heel goed laat zien wat voor iemand die knaap (of vrouw) bestuurt.

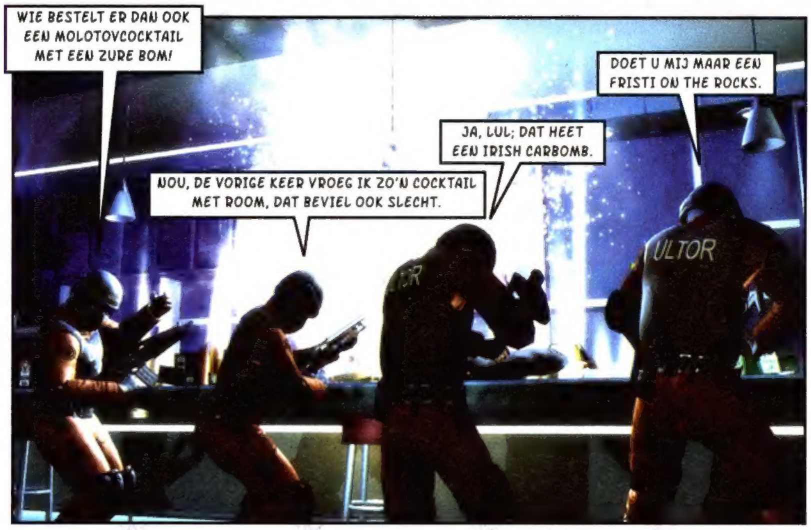
KIEZELHARD

Na het customizen sta je op uit je bed in het gevangenishospitaal en kan de game beginnen. De trend wordt meteen gezet, want het eerste wat je moet doen is de vrouwelijke dokter vermoorden, en dus trap je haar van achteren helemaal in elkaar. SR2 is wederom kiezelhard. Harder dan GTA IV. Zo hard dat ik mijn hart vasthoud als ik denk aan de fatsoensrakkers die om de gamewereld heen cirkelen.



De imker ging er in z'n quad vandoor om z'n gehoororgaan te redden.

Aan de andere kant; het zou echt te nep voor woorden zijn als iemand over dit spel zou vallen. SR2 is zo over de top, het geweld is zo cartoony in beeld gebracht, dat zelfs een blinde kan zien dat dit 'fun' is.
Hoe moet je anders de scène omschrijven waarin je verkleed als een levende hotdog met een verwijfd loopje, een gast de strot doorsnijdt. SR2 draait om de combinatie van geweld en domme shit uithalen. Sterker nog, je wordt gestimuleerd om helemaal uit je dak te gaan. Hoe harder en stoerder je namelijk iemand killt en hoe doldriester de stunts zijn die je uithaalt, hoe meer respect je verdient. En om respect draait het allemaal in deze game.
Dus als je een zwakke maag hebt, laat dit spel dan lekker links liggen.



VRIJHEID

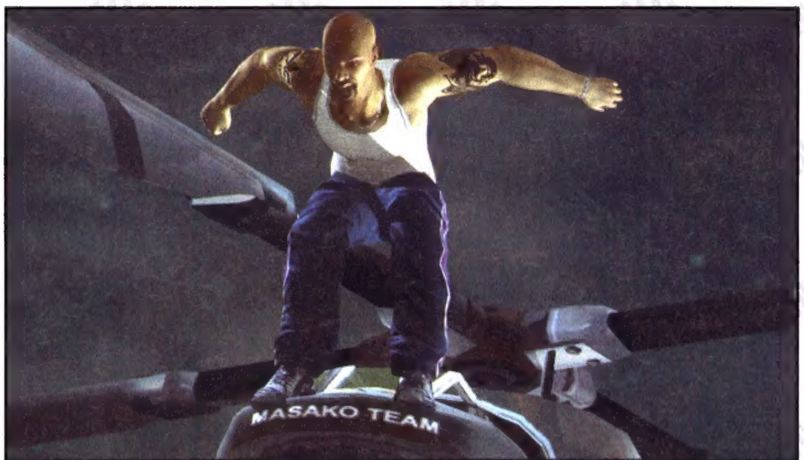
De vrijheid van het zandbak-genre wil nog wel eens beperkt worden doordat de publisher je alleen maar iets nieuws voorschotelt als je eerst opdracht X afhandelt. Die vrijheid is dan feitelijk een leugen. In SR2 heb je die vrijheid duidelijk wel.
Natuurlijk is er de hoofdlijn (jij werkt je op naar de top) maar het draait allemaal om het vergaren van respect. Maak je kills en sloof je uit in de missies, en hoe beter je ze afhandelt, des te meer en vooral des te coolere missies en sidequests zich voor jou zullen openen. Je bepaalt dus feitelijk zelf het verloop van de actie. En zo zie ik het graag.



AFWISSELING

Een ander aspect dat enorm opvalt als je jezelf een weg door SR2 baant, is de bonte verscheidenheid aan missies die je dient af te werken. Bij veel zandbakgames is het toch (te) veel van hetzelfde: breng pakketje A naar B, schud een achtervolger af, vermoord meneer A en breng zijn drugs naar meneer B en dat dan tien keer.
SR2 gaat veel verder. Zo ver dat het spel zelfs heuse minigames bevat. Zo werkte ik in één uurtje tijd de volgende opdrachten af:
- Ontsnap uit de handen van een enorme politiemacht.
- Leg op een brandende quad een bepaald parcours zo snel mogelijk af en zorg voor zoveel mogelijk explosies en kills.
- Plaats bommen in een winkelcentrum.
- Escorteer een VIP en schakel aanvallers zo bizar mogelijk uit (flikker ze in een draaiende vliegtuigmotor).
- Vernietig, vanuit een helikopter, een drugslaboratorium en schakel de wegvluchtende bendeleden uit.
- Leg een parcours af als helikopterpiloot.
- Kill de zestien lijfwachten die een casino van de concurrent bewaken.
- Race met een auto door de stad.
- Blaas op het vliegveld alle vliegtuigen van de vijand op. ▶

SR2 staat bol van de afwisseling en op mij had dit een prima uitwerking. Ik haat eentonigheid. Hersenloos knallen, rammen en scheuren is alleen leuk als dat iedere keer weer in een andere setting en op een ander manier gebeuren moet. Zoveel hersencellen heb ik dan ook wel weer.
Dat SR2 in staat is die afwisseling te brengen, lijkt me geen gedurfde uitspraak gezien de map in het cheatmenu die helemaal volgepropt was met missies.



Ik dacht dat "de helikopter" inhield, dat je op een tafel staat en met je blote lul gaat zwaaien, maar blijkbaar zijn er ook varianten.

DE SCHADUWZIJDE

Het mag inmiddels wel duidelijk zijn dat ik veel zin in SR2 heb gekregen. En ik denk dat je nu ook snapt waarom dit spel, deze gameplay, me waarschijnlijk meer gaat liggen dan games als GTA IV of Oblivion. Het is geen oordeel op basis van kwaliteit, maar op basis van smaak. En doorgaans koop je toch een game die bij je smaak past.
De actie in SR2 is razendsnel, puur gericht op spektakel, er zit veel humor in en je hoeft niet echt na te denken bij wat je doet, maar alleen lekker die trekker over te halen.
Ben je een type gamer zoals ik, en dat zijn er een heleboel volgens mij, dan moet je dit spel dus maar goed in de gaten houden.



LOL

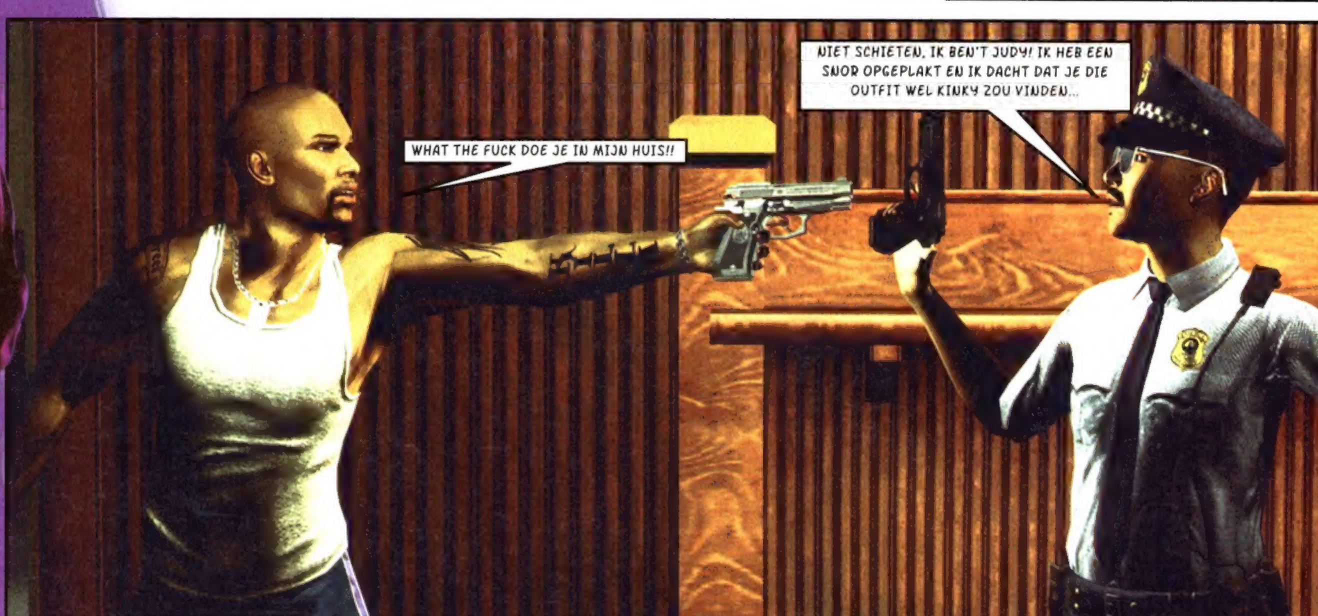
Het enige aspect dat het plezier kan bederven, zijn de bugs en de balans. SR2 is duidelijk nog niet af. Nu is dat logisch omdat het hier een preview betrof, maar de tijd die Volition nog heeft, is wel kort. Ze zullen echt vol aan de bak moeten om alle problemen met zaken als collision detection en pop-up op te lossen. Ook de balans was soms ver te zoeken. Af en toe was het echt 'one shot one kill' en dat slaat nergens op in een arcade-achtige game. De A.I. deed eveneens her en der bizarre dingen.
Volition is er echter van overtuigd dat ze vrijwel alle missers uit het spel zullen halen, en vergeet niet dat een zandbak game zonder bugs (nog) niet bestaat. Daarvoor is dit vrije speltype te complex. Ook GTA IV is niet bugvrij; de plaatjes in de Yo!Post zijn daar getuige van.
Dus, als Volition die problemen op een zodanige manier wegpoetst dat het de spelervaring niet in de weg zit dan zou ik er prima mee kunnen leven. Gewoon omdat ik nu al erg veel lol had met het spel. En games speel ik, zoals gezegd, vooral voor de lol. Niet om een filmische ervaring te krijgen of een spannend plot te ontrafelen.
Die grijns moet op mijn bek, ik moet me lekker kunnen afreageren en ik moet even kunnen laten zien wie de man is. Saints Row 2 zou me op dat gebied wel eens prima kunnen gaan bedienen.



SAINTS ROW WAS TE MOEILIJK

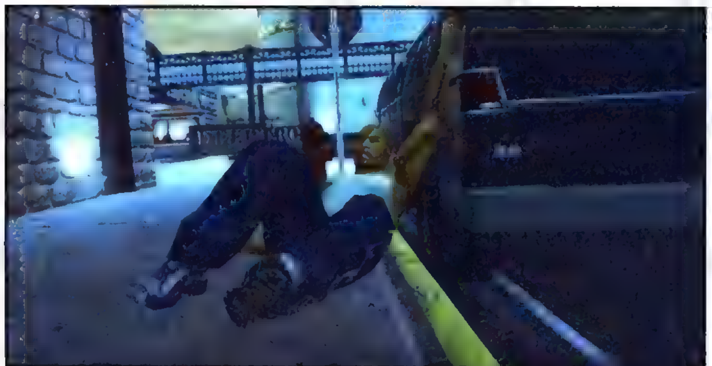
Belangrijke klacht over de eerste Saints Row was dat de game op sommige punten te moeilijk en onvergeeflijk was. Je weet wel, tien minuten knokken, bijna aan het eind zijn en uiteindelijk toch afgaan omdat je een gast over het hoofd had gezien, waarna je weer helemaal overnieuw kunt beginnen...
Aan die tergende ellende heeft Volition gelukkig wat gedaan door checkpoints in de levels te verwerken. Overigens hoef je die checkpoints niet te gebruiken. Als je sadomasochistisch aangelegd bent, kun je er nog steeds voor kiezen om de missie gewoon weer vanaf het startpunt opnieuw te beginnen als het misgaat.


Sinds het rookverbod in café's en restaurants wordt er op straat heel wat afgepaft.




Dit lijkt me niet het juiste moment om 'm te vertellen dat behalve teer, nicotine en koolmonoxide, er minimaal veertig andere giftige tot zeer giftige stoffen in tabaksrook zitten. En dat je van roken parodontitis, mondkanker, keelkanker, longkanker, teelbalkanker, longemfyseem, de ziekte van Graves, rugklachten, oorklachten en etalagebenen kunt krijgen, alsmede een verhoogde kans op impotentie, erectiestoornissen en beschadiging van de zaadcellen, vertel ik 'm ook liever in een later stadium.




In sommige scènes is de bandenspanning om te snijden.


Ik stond vorige maand in Frankrijk bij zo'n Peage achter een Belg op een hele oude motor. Zei die Fransman in dat hokkie "15 euro". Zegt die Belg: "verkocht!"



Het is ook vragen om moeilijkheden als je iemand als Gregorius Nekschot opsluit.

OPVALLENDE ZAKEN

- Het is altijd weer bizar te zien dat journalisten een uur of wat bezig zijn met het in elkaar knutselen van een of ander weird poppetje, terwijl ze weten dat ze in totaal maar een halve dag de tijd hebben om de game te spelen. Zouden jongens dan diep van binnen eigenlijk ook met poppen willen spelen...
- Over de multiplayer wilde Volition nog weinig verklappen. De actie zal zich vooral in de stad afspelen, waarbij samenwerken een voorwaarde zal zijn. In Leipzig (zie PU volgende maand) zal hier meer duidelijk over worden.
- SR2 zal je weer herenigen met een paar hoofdrolspelers uit het vorige deel. Ook de kerk waar je de vorige keer zoveel tijd hebt doorgebracht, zul je weer tegenkomen.
- In plaats van de kerk is jouw schuilplaats dit keer je crib. En ook die crib kun je customizen.
- Grafisch heeft SR2 vastgehouden aan de wat cartoony stijl uit deel 1. Dus alles is flink over de top, fel gekleurd en staat strak van de testosteron.
- Volition heeft enkele nieuwe wapens aan het arsenaal uit deel 1 toegevoegd zoals een RPG met op afstand bestuurbare raketten en fijne sticky bombs.
- SR2 zit niet tjokvol met celebs zoals GTA IV, maar we hebben er wel een paar gespot zoals pornoster Tera Patrick. Ja, jongens, googlen maar!



VERWACHTING

Volition heeft een zeer wijze beslissing genomen door GTA IV niet te 'kopiëren'. Saints Row 2 lijkt in niets op het spel van Rockstar. Het is een gestoorde zandbak vol geweld, fun en ontelbare missies, die je via zeer uitgebreide customization ook nog eens helemaal naar je hand kunt zetten. Wel moet het merendeel van de bugs gefixed worden, want die halen het ritme nog te veel uit de gameplay. Werk aan de winkel dus!

+ Funny as hell.
+ Violent as hell.
+ Crazy as hell.
− Nog een beetje buggy.


JJ

SAINTS ROW 2
PS3 / XBOX 360
THQ
OKTOBER 2008

POWERSPY

- De E3 van dit jaar is al weer de 13e aflevering. En zo'n slechte aflevering was het niet, in historisch perspectief gezien. Zo leverde de allereerste E3 slechts twee aankondigingen op: en wel dat de Sega Saturn in de winkels lag voor 399 dollar, en dat de PlayStation 299 dollar zou gaan kosten.
- En o ja, de Nintendo liet hun Virtual Boy zien.
- De beurs was ook niet altijd in LA. Zo ging men in 1997 op bezoek in Atlanta waar het snikheet was en barstte van de muggen. Die E3 is bij velen dan ook de meest nepper ooit.
- Daar konden zelfs de eerste beelden van Metal Gear Solid en Half-Life niet tegen op.
- De E3 mag dan nu een stuk kleiner zijn geworden en niet echt meer een spektakel, het zorgt er nog steeds voor dat een hoop sites een stuk makkelijker aan hun nieuws komen. Het gonst rond de E3 immers altijd van de geruchten. Waarvan 80% achteraf niet waar blijkt te zijn.
- Waarschijnlijk allemaal journalisten die wensen dat een bepaalde game wordt aangekondigd.
- Zo'n ook gerucht dat opeens opdook voorafgaand aan de E3, was het verhaal dat Nintendo een nieuwe handheld/controller zou tonen. Gebaseerd op een tekening bij een patent dat iemand op internet opdook.
- Jammer dat die gast ook niet even naar het jaartal keek onder het patent. Daar stond namelijk 2005.
- Bleek te gaan om een soort mislukte versie van de Wavebird.
- Maar geruchten zijn zo gemaakt. Dat ondervond JJ onlangs toen hij op straat werd aangesproken door een jongeman die zijn passie voor Xbox 360 met hem deelde.
- En hij was superblij want hij had namelijk ergens gelezen dat Halo 4 er aan kwam.
- Bleek de PU te zijn. Een verhaaltje van JJ, waarin hij een grapje maakte over de cyclus van Microsoft van de laatste jaren rond Kerst. Halo 2, Gears of War, Halo 3, Gears of War 2. En dat dan nu Halo 4 wel zou komen.

COMMENTAAR

ONGELOOFLIJK... NINJA GAIDEN II HELEMAAL UIT



J.J.

De lezers die ook onze weblogs op pu.nl lezen, hebben het misschien al gezien. Ik kondigde aan Ninja Gaiden II te gaan spelen en, veel belangrijker, niet meteen op te geven bij de eerste eindbaas waar ik niet voorbij zou komen.

Dit voornemen is een enorme stap voor mij. Ik heb namelijk echt geen geduld. Iets moet meteen lukken of anders kan het van mij het dak op. Bij een beetje tegenslag gaat bij mij altijd vrij snel de controller of de dvd op vliegles. Het gebeurt zelfs zo vaak dat mijn vriendin en zelfs de katten er niet meer van opkijken.
En toch, toch waagde ik mij aan Ninja Gaiden II. Wat toch zo'n beetje de ultieme 'geduldgame' is. Waarom? Nou vooral omdat ik me aan mijzelf ergerde. Ik had steeds vaker, vooral gevoed door de mooie verhalen van Steven over het spel, het idee dat ik echt wat miste.
Bovendien, hoe kun je stellen dat iets kut is als je het niet eerst echt geprobeerd hebt? En dus ging ik aan de slag.

GEFRUSTREERDE MALLOTEN

De kop van dit artikel verraadt eigenlijk al de uitkomst van dit 'experiment'. Ik heb het gehaald. Helemaal tot die laatste motherfocker van een duivel in level 14, waar die gekken gewoon een stuk of vier eindbazen achter elkaar op je afsturen.
En ik geef toe, er zijn momenten geweest dat ik de game vervloekt heb. Dat ik wilde stoppen omdat bepaalde gevechten (die worm in die tunnel) bijzonder frustrerend waren (leve de camera). Dat ik door de kamer schreeuwde wat voor gefrustreerde malloten die gasten van Tecmo moeten zijn geweest om zoiets in elkaar te zetten.
En ja, de dvd en de controller hebben vliegles gehad. Maar ik ging door.

HARD WERKEN

En ik ben blij dat ik door ben gegaan. Want ja, Steven had gelijk. Games als Ninja Gaiden II geven een apart soort voldoening.
Tuurlijk is het fijn voor iemand zonder geduld, dat je in de gemiddelde game moeiteloos door de levels sprint. Tuurlijk is het lekker als je de gemiddelde eindbaas neerlegt door gewoon zonder enige strategie alles wat je hebt op die gast af te vuren. Maar krijg je dan ook daadwerkelijk het gevoel dat je wat bereikt hebt? Dat je voor iets hebt moeten knokken?
Niet echt, als ik eerlijk ben.
Na level 14 van Ninja Gaiden II begreep ik wat Steven bedoelde met zijn uitspraak 'dat je ook echt wat hebt gepresteerd als je deze game uitspeelt'. En zo voel ik het ook.
Ik heb hard moeten werken. Al mijn skills moeten aanwenden. Bij elke levelbaas moeten nadenken hoe ik hem of haar zou kunnen aanpakken, wat zijn of haar zwakke punt was.
Ik heb eindelijk meegemaakt hoe een developer de moeilijkheidsgraad hoog kan leggen door de gameplay ongehoord sterk in elkaar te zetten, in plaats van de gameplay onmogelijk te maken.

MASOCHISTEN

Het uitspelen van Ninja Gaiden II heeft van mij een ander mens gemaakt. Ik kijk nu al uit naar Ninja Gaiden III en heb Devil May Cry IV in mijn PlayStation 3 gestopt. Slechts één vooroordeel staat nog overeind. En dat is dat mensen die dit soort games op het moeilijkste niveau spelen masochisten zijn. Dat experiment laat ik nog even aan mij voorbij gaan. Dan maar een mietje.



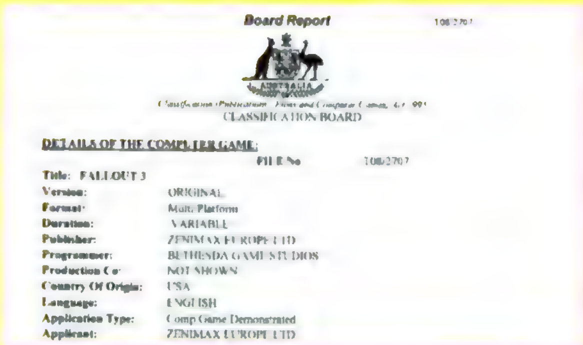
AMERIKANEN ZIJN GEK... MAAR DAT WISTEN WE AL

Het is voor een nuchtere Nederlander soms allemaal moeilijk te begrijpen, de ophef die men in de VS maakt over alcohol. Je mag je wel doodrijden op je zestiende, of met een gun schieten, maar bier drinken als je twintig bent? No way. Vandaar dat men in de VS zwaar over de zeik ging toen het knullige spelletje Beer Pong voor de Wii een 13 jaar rating meekreeg. Doel van het barspelletje is een pingpongbal in een driehoek met bekertjes bier mikken. Op de Wii is de enige relatie met bier dat je het woord 'beer' in beeld ziet. Maar dat is blijkbaar al genoeg om die gasten over de zeik te krijgen. Leuk land...



FALLOUT 3 NIET IN AUSTRALIË... MAAR HIER LEKKER WEL!

De nieuwe kraker in wording, Fallout 3, zal aan onze Australische vrienden voorbijgaan. Hun regering poogt tere zieltjes te redden, en heeft Fallout 3 daarom tot 'game non grata' gemaakt in hun land. Dat terwijl de apocalyptische shooter van de makers van Oblivion eerst voor een 15+ rating ging. Wat betekent dat er slechts mild geweld in het spel zit. Steven heeft de game gespeeld, en zijn ziel doet het nog steeds. Wat hebben de Australiërs dan gezien wat wij niet zagen?
Wat blijkt nu? Het gaat om drugs. Fallout 3, een van de beste games van de afgelopen E3, bevat namelijk allerlei soorten dope. Je personage kan daar op sommige fronten beter of slechter van worden. We hebben het hier over pillen, tabletten en crackpijpjes die in beeld verschijnen.
En ja, dat is natuurlijk een slecht voorbeeld voor de Australische jeugd.
Zucht, je moet toch zwaar aan de opiumpijp hebben gelurkt om dit soort stompzinnigheid te verzinnen.


Board Report 108/2707

AUSTRALIA

Classification (Publications, Films and Computer Games) Act 1995
CLASSIFICATION BOARD

DETAILS OF THE COMPUTER GAME:

FILE No 108/2707

Title: FALLOUT 3

Version:	ORIGINAL
Format:	Multi Platform
Duration:	VARIABLE
Publisher:	ZENIMAX EUROPE LTD
Programmer:	BETHESDA GAME STUDIOS
Production Co:	NOT SHOWN
Country Of Origin:	USA
Language:	ENGLISH
Application Type:	Comp Game Demonstrated
Applicant:	ZENIMAX EUROPE LTD

> "IK DENK, GEZIEN DE TIJD DIE WE IN DEZE GAME HEBBEN GESTOKEN, DAT HET NIET ERG SLIM IS OM ALLEEN EEN VERSIE VOOR DE HIGH END PC'S TE MAKEN. DAN BEPERK JE HET AANTAL MENSEN DAT JOUW GAME KAN SPELEN WEL HEEL ERG."
>
> Dominique Guay van Far Cry 2 geeft de mannen van Crysis een trapje na...

WAT IS ER MISGEGAAN MET DE E3?

De E3 stond voor de PU-crew gelijk aan de jaarlijkse feestelijke afsluiting van het seizoen. Met z'n allen reisden we naar LA om ons aldaar onder te dompelen in een lekker makende vooruitblik op wat we het komende seizoen zouden mogen spelen. En natuurlijk om van die heerlijk overdreven party's te bezoeken. LA bruiste op die momenten. De hele stad zat vol met journalisten, de E3 schonk ons vier hallen vol games, boothbabes en goodies en elke dag konden we kiezen uit meerdere recepties en feesten.

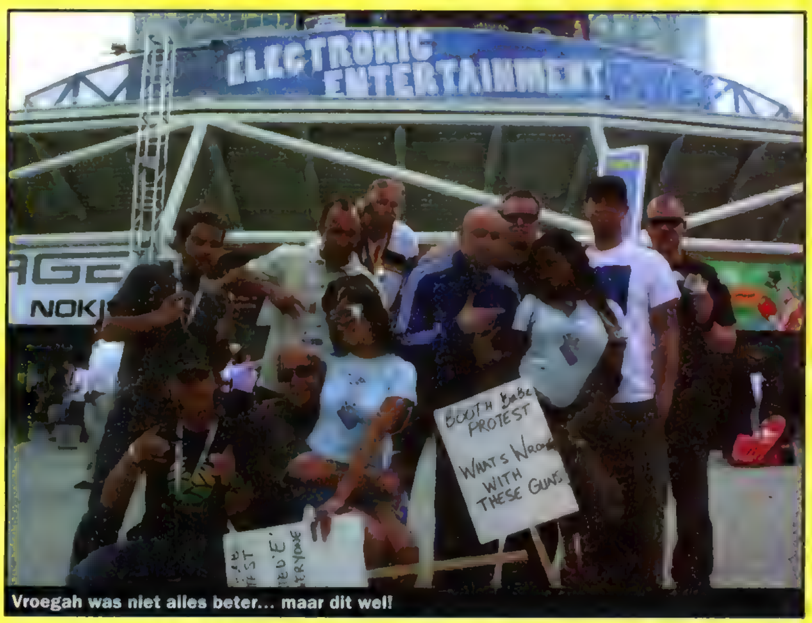
Hoe anders was het nu. De E3 beperkte zich tot één hal, er waren geen dikke stands meer, geen boothbabes, er waren genoeg hotelkamers beschikbaar en we hebben ons slechts één dag op kosten van de industrie vol kunnen gooien en gieten. En, oh ja, we gingen ook nog maar met z'n tweeën, tegenover vijftien man een paar jaar terug.

SNEEUWBALEFFECT

Wat is hier fout gegaan? Heel simpel: een mix van te druk en te duur. Het succes zorgde ervoor dat de organisatie de prijzen steeds hoger maakte. Daar tegenover stond dat de drukte zo groot was dat je nauwelijks meer quality time met de games kon krijgen.
De industrie kreeg daardoor het volgende scenario voorgeschoteld: meer betalen voor een event waar je steeds minder goed de journalist kon bereiken. Wat dus eigenlijk neerkomt op het weggooien van zuurverdiend geld. Twee jaar terug besloten daarom een paar publishers niet meer op de E3 te gaan staan. En die move had een sneeuwbaleffect tot gevolg.
Binnen een paar weken was de E3 in oude opzet kaput. Men gaat nog wel in hotels door. En dit jaar was één halletje geopend in de oude vertrouwde Convention Centre. Maar dit lijken meer de laatste stuiptrekkingen voordat de stekker er voorgoed uitgaat.

EEN GELD-DING

Zoals de E3 nu is, kunnen we ons werk prima doen. We krijgen nog steeds massa's vette games te zien, en qua quality time is de E3 nog nooit zo goed verzorgd geweest. Maar het sexy karakter, de vibe, het gevoel dat LA het middelpunt van de Aarde was, daar is niets meer van over.
Komt die vibe ooit weer terug? Elk jaar gaan er weer de geruchten dat de E3 weer de oude wordt. In Las Vegas of in New York. Maar meer dan geruchten zijn het niet. Het is een geld-ding en veel uitgevers hebben nu hun eigen events. Aan de andere kant, geen enkel eigen event kan op tegen de hype die de E3 vroeger veroorzaakte in de pers.
En nu Europa Leipzig heeft en Azië de Tokyo Gameshow, kan de VS, de grootste markt op gamegebied, toch niet achterblijven?
We geven de hoop dus nog niet op dat het ooit weer eens wordt als vroeger, onder welke naam dan ook.



Vroegah was niet alles beter... maar dit wel!

POWERSPY

- De DS moet gaan oppassen: de iPhone komt er aan. Met een line up van maar liefst 160 games.
- We hopen niet dat ze allemaal zo goed zijn dat we ze ook nog eens moeten gaan spelen, want dan komen we aan bellen niet meer toe.
- En toen lagen opeens vlak voor de E3 alle tracks van Rock Band 2 op straat.
- De Powerspy kan het echter allemaal geen moer schelen. De eerste Rock Band is hier nog maar net verkrijgbaar.
- Terwijl de Powerspy het gevoel heeft dat het hele gedoe met Bully al een flinke poos achter ons ligt, gaan ze in de VS gewoon lekker door met moeilijk doen.
- Na een hoop geleuter is de advertentie van Bully waarin die kale rakker een katapult afschiet en twee gasten bij iemand een wedgie doen, alsnog goedgekeurd.
- Er hadden namelijk 31 mensen geklaagd over de commercial.
- JJ heeft ze vlak voor de E3 even allemaal bezocht. Hij had toch een dagje vrij, en is altijd geïnteresseerd in wat mensen beweegt.
- Fallout 3 kon dus niet door het spreekwoordelijke beugeltje in Australië.
- Het geweld was nog tot daaraan toe maar de drugs die je kon nemen, nee daar konden die kangaroo-vreters niet tegen.
- Dan mogen de hoge heren daar nog blij zijn dat ze de oorspronkelijke build van Fallout 3 niet hebben gezien.
- Want daar zaten dus... ssst, niet verder vertellen... naaktbeelden in. En kids die werden vermoord.
- Iets zegt de Powerspy dat die versie ooit nog wel eens opduikt.
- Lekker dan, heeft JJ huis en haard geterroriseerd om Ninja Gaiden II uit te spelen en voelt hij zich een hele bink, komen die gasten van Tecmo met 25 nieuwe missies.
- De heer Belderok heeft na het bekendmaken van dit nieuws een paar dagen een dwangbuisje gedragen.

POWERSPY

- Voor het eerst in acht jaar tijd ging Jan niet naar de E3. Hij was al zo vaak in de VS geweest dit jaar, dat ie er even klaar mee was.
- Dit tot ontsteltenis van mannen als Peter Molyneux, Cliffy B. en Will Wright voor wie de E3 onderhand een gelegenheid was om Jan elk jaar weer even te ontmoeten. De man schrijft toch zo'n beetje driekwart van alle game-gerelateerde teksten in Nederland.
- Daar was ie dan, de nieuwe LocoRoco, een van onze favoriete PSP-games. LocoRoco 2 gaat meer van dezelfde muzikale fun brengen met de witte en zwarte blobjes in de hoofdrol.
- Waarop de Powerspy hoopt dat de fatsoenrakkers zich weer koest houden want die konden het feit dat de zwarte blobjes de slechte blobjes waren, niet echt waarderen. Racistisch, werd het genoemd.
- Mag de Powerspy even botsen...
- Op de E3 hoor je op de borrels en feestjes altijd de écht pikante info. Zoals tijdens de receptie van Activision.
- Daar gaf Activision aan dat ze eigenlijk Blizzard hadden willen kopen, terwijl men in de huidige situatie partners van elkaar is.
- De mannen achter Blizzard wilden echter helemaal niet weg uit de gamesbizz, lieten dus een flinke bak met geld liggen, en gingen door met wat ze het liefst doen. Dikke games maken, die iedereen wil spelen.
- Je kunt trouwens veel zeggen van de mannen van Activision, maar niet dat ze laffe zakken zijn. Ze denken met een eigen verkoopservicepunt voor de tracks voor hun Guitar Hero-franchise een serieuze aanval op iTunes te kunnen plegen.
- Wij zien dat graag gebeuren, want dat geconverteer de hele tijd bij Apple, daar worden we bij de PU wel een beetje simpel van.
- Het afgelopen jaar is er in de VS meer dan 345 miljoen dollar geïnvesteerd in de virtuele werelden van MMO's.
- En omdat er op dit moment maar een paar van die MMO's echt goed draaien, was veel van dat geld weggegooid geld. Als het ware zo in de virtuele sloot gefikkerd.

COMMENTAAR

E3 2008: VETTE GAMES MAAR WEINIG SCOOPS



JAN

Zoals je misschien weet, heb ik dit jaar de E3 overgeslagen. Na er acht keer op rij te zijn geweest, moest ik de 2008 editie laten voor wat het is. Achteraf doet het minder pijn dan verwacht, hoewel ik heb begrepen dat JJ en Wouter een goede beurs hebben gehad. Ze konden alle topgames rustig spelen en checken wat voor moois er allemaal aankomt dit jaar.

Maar wat het dynamische duo niet moet vergeten, is dat het toch gaat om de toekomst van de industrie en het verrassingselement. Dat Resident Evil 5, Gears of War 2, Fable 2 en Empire: Total War fantastische games gaan worden, dat wisten we eigenlijk drie maanden geleden al.

Er waren dit jaar geen verrassingen. Waar de third-party uitgevers de ene na de andere dikke game toonden, vond ik vooral de grote drie (Microsoft, Nintendo en Sony) teleurstellend en dan met name hun persconferenties. Waarom zo op safe spelen, waarom niet een paar onthullingen (en dan niet zo'n domme, nietszeggende trailer van God of War 3), waarom niet één bericht dat de hele zaak inpakte? Qua scoops en nieuwtjes regeerde de armoede. En als gamejournalist ben je daar toch altijd naar op zoek.

BNR nieuwsradio belde me tijdens de E3 op voor een 'deskundig' commentaar op het gebeuren in Los Angeles. De telefoonstem vroeg me of de vertrutting in de game-industrie had plaatsgevonden met al die karaoke spellen en familie-entertainment. Waar was de tijd van bloed, kogels en kettingzagen gebleven?

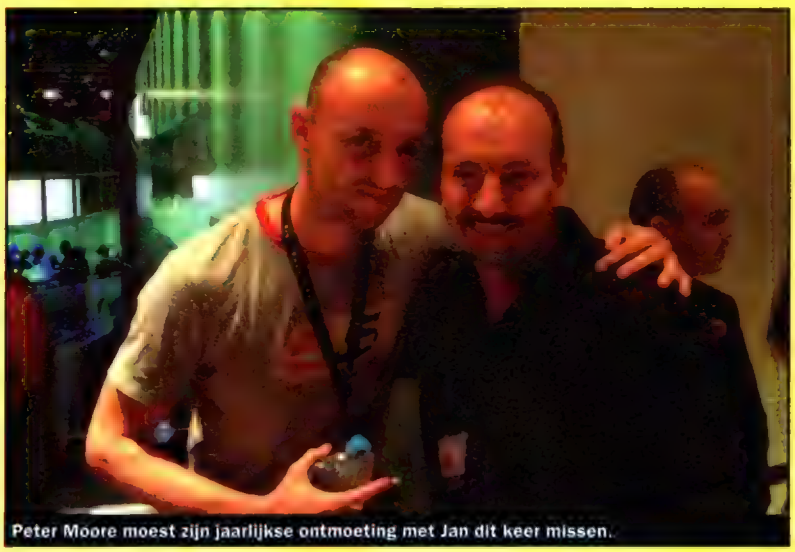
Ik stelde de interviewer gerust met aankomende titels als Gears of War 2, Resident Evil 5, Call of Duty World at War, Far Cry 2 en Fallout 3 maar moest ook toegeven dat de huismoeder, de oma en het kleine meisje inderdaad zeer aanwezig waren als belangrijkste doelgroep in diverse presentaties. Kwestie van context dus.

Overigens begrijp ik heel goed hoe belangrijk die casual games zijn. Zonder Wii Sports, SingStar en de Sims nummer zoveel, is er straks geen geld meer voor games als Gears of War 2, Resident Evil 5, Call of Duty World at War, Far Cry 2 en Fallout 3. De twee zullen en kunnen gewoon naast elkaar bestaan, alleen sloeg de balans deze E3 echt te veel door naar de mainstream gamer... althans in de presentaties.

De grootste mispeer deze E3 was toch wel het onhandige gedrag van Microsoft om a) op het allerlaatste moment de nieuwe Halo game uit de E3 presentatie te halen en b) Bungie vervolgens ervan te weerhouden de aankondiging op hun eigen website te doen. De relatie Microsoft – Bungie staat meer onder spanning dan ooit en dat komt de geloofwaardigheid van Bungie als onafhankelijke ontwikkelaar niet ten goede.

Eigenlijk snapte alleen Ubisoft het een beetje. Een nieuwe Prince of Persia introduceren met de looks en content om de meest verwende gamer te charmeren, maar met gameplay (waarbij je niet dood kan gaan) die frustratie bij de nieuwkomer tot een minimum beperkt. Oud en nieuw verenigd in een franchise die zichzelf opnieuw uitvindt. Een prachtig voorbeeld van hoe ik de toekomst van games zie.

> "DIT JAAR WORDT ECHT EEN 'MAKE OR BREAK'-JAAR VOOR DE E3. DE PUBLISHERS ZULLEN ZEER KRITISCH BEKIJKEN OF ZE WAAR KRIJGEN VOOR HUN GELD EN ER GENOEG COVERAGE IN DE MEDIA KOMT. MAAR DUIDELIJK IS WEL DAT DE E3 VEEL MEER IMPACT HAD TOEN HET NOG EEN GAME-EXTRAVAGANZA WAS. GAMING IS FUN EN ENTERTAINMENT, DUS EEN GAMEBEURS MOET DAT GEWOON IN ZICH HEBBEN."
>
> Tal Blevins, baas van de megagamesite IGN, begrijpt het.



Peter Moore moest zijn jaarlijkse ontmoeting met Jan dit keer missen.

DE Wii-DILDO KOMT ERAAN!

Je kon er natuurlijk op wachten. Een fallusvormige controller die kan trillen en bewegen. Goh ja, wat zou je daar nog meer mee kunnen doen? Een paar Duitsers hebben de stoute stiefeln aangetrokken en de eerste dildo voor de Wii gemaakt. Het rubberen vormpje kun je zo over de Wii heentrekken. En dan is het gaan met die banaan. We hebben de nieuwe Wii-dildo op de E3 helaas niet kunnen testen. Dat is jammer, want wij hadden graag willen weten welke games door dit stukje hardware worden ondersteund. Of zou je hem met terugwerkende kracht ook gewoon in Zelda kunnen gebruiken?



MMO'S HUIDIGE EN TOEKOMSTIGE FLOPS

Het is officieel: Flagship Studios, de makers van Hellgate London, hebben hun deuren moeten sluiten. Pijnlijk, temeer omdat de studio is opgericht door drie ex-Blizzard North medewerkers, waaronder Blizzard icoon Bill Roper.
Hellgate London kon de verwachtingen niet waarmaken en het halfslachtige betalingsmodel voor de multiplayer - terwijl die qua content niet kon wedijveren met een reguliere MMO - werkte ook niet in het voordeel. Ook al betrof het hier geen fullblown MMORPG, Hellgate London is wel duidelijk een schoolvoorbeeld dat er maar plaats is voor een beperkte hoeveelheid MMO games in de markt. We zien het voor een aantal titels dan ook somber in.

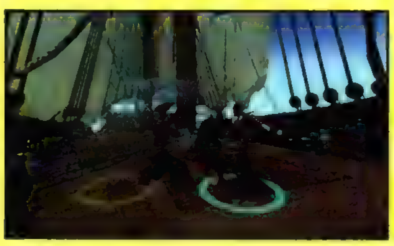
1: DC Universe Online Oké; misschien lopen we heel erg op de zaken vooruit - het spel werd getoond op de Sony presentatie deze E3 en is nog lang niet uit - maar deze game gaat het dus niet redden, denken we. Je kunt je afvragen wie nog op deze game zit te wachten na City of Heroes & City of Villains, maar vooral het vermoeden dat je een personage kunt ontwikkelen met bijvoorbeeld het lichaam van Superman en het hoofd van The Joker vinden wij wansmakelijk. Nee, dan geloven wij veel meer in het veel stijlvollere Champions Online (dat niet geheel toevallig van de makers van City of Heroes/Villains komt).



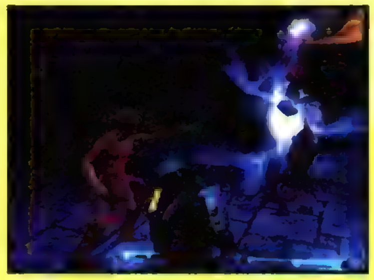
2: Star Trek Online De veelgeplaagde Star Trek MMO in de maak is nieuw leven ingeblazen maar de ontwikkelaars vergeten even dat de Star Trek populariteit al lang over haar hoogtepunt heen is. Grootschalige draagkracht voor deze game lijkt ons een mission impossible.



3. Pirates of the Burning Sea De community van deze piraten MMO groeit maar heel gestaag en de game blijkt voor velen toch een tikje te hardcore te zijn. Ook de vele bugs en patches doen de verbreding van de game geen goed.



4. Tabula Rasa We vragen ons of hoe lang NC Soft de servers van Tabula Rasa nog draaiende houdt want deze game is een financiële strop geworden. Er gaan geruchten dat de ontwikkelingskosten van deze game al meer dan 100 miljoen dollar bedragen en de kans dat het spel ooit winstgevend wordt, is kleiner dan dat Ed zijn krullen weer terug krijgt. Het aantal spelers staat momenteel op ongeveer 80.000 en dat is voor zo'n monsterproject echt veel en veel te weinig. Pull the plug, zouden wij zeggen.



5. Vanguard: Saga of Heroes
Deze game was volgens velen de grootste teleurstelling op MMO gebied van 2007. De game werd halfbakken uitgegeven en haalde nooit meer dan zo'n 30.000 à 40.000 spelers. Onlangs deden de makers een wanhopige oproep om oude en nieuwe spelers opnieuw te interesseren voor de game omdat het spel nu de getweakte en gepatchte status kende, zoals het zou moeten zijn. Juist ja, ruim een jaar na dato dus.



SONIC – NU OOK MET ZWAARD

Sonic gaat om rennen, toch? De kick dat je met duizelingwekkende snelheid door zo'n looping raast, of in volle vaart van vijand naar vijand stuitert?
Het wordt steeds irritanter, hoe Sega maar van alles probeert om in nieuwe delen de karakteristieke Sonic-elementen diepgang te geven door aan hem dingen toe te voegen die helemaal niet bij hem passen. Zoals overbodige vriendjes, vertragende verzamelopdrachten, romances, boottochtjes, weerwolven en zwaarden.
Ja, je leest het goed, terwijl de game waarin Sonic in een weerwolf kan veranderen nog niet eens uit is, maakt het Amerikaanse tijdschrift Nintendo Power bekend dat er een nieuwe Sonic aankomt, en dat de blauwe egel dit keer met een zwaard gaat zwaaien.
Het vreemde is, dat we zelfs na deze aankondiging de hoop niet opgeven ooit nog eens een meesterlijke Sonic-game te mogen spelen.
Tegen beter weten in, zou je bijna zeggen.



POWERSPY

- JJ die Miyamoto mag interviewen, het moet niet gekker worden. Het is als Arjen die naar de FIFA 09 presentatie gaat tijdens een Champions League wedstrijd.
- Overigens moest JJ van Arjen de groeten overbrengen aan Miyamoto plus de vraag wanneer die weer eens in Assen langs zou komen.
- Konami gaat de rechtbank in, en wel om daar Harmonix en MTV eens flink aan te pakken vanwege Rock Band.
- Volgens Konami hebben de beide partijen namelijk misbruik gemaakt van hun uitvinding, de gitaarcontroller.
- Die bevindt zich immers al sinds 1999 in de arcadehallen, om Konami's game GuitarFreaks te ondersteunen.
- De Powerspy begrijpt het punt van Konami, maar vindt ze wel een beetje zeurderig.
- Zij hebben immers nooit de ballen gehad dat product op de markt te brengen voor de consoles.
- Sterker nog, Harmonix raakte hun eerste game, waar de hype eigenlijk mee begon, aan geen enkele publisher kwijt.
- En nu het allemaal een enorm hit is en de vrachtwagen met geld voorbij rijdt, gaan ze opeens janken. Tja...
- Niet iedereen stond dit jaar op de E3, veel partijen hadden besloten hun ding gewoon buiten te doen. Genoeg plek in LA immers, en vele malen goedkoper.
- Zo was de persconferentie van Activision in een kerk - of all places. En de Powerspy kan vertellen dat het vrij weird is om een shooter als Call of Duty in een huis van God gedemonstreerd te krijgen.
- Maar goed, de stroom viel niet uit, dus blijkbaar kon Hij het wel waarderen...
- Een rumoer wat ook flink rond zong op de E3 was het feit dat DirectX 11 zou worden aangekondigd.
- Hartstikke gefeliciteerd hoor, maar de Powerspy heeft deel 10 nog niet eens op zijn PC draaien.

POWERSPY

- Gears of War 2 was briljant op de E3, geen twijfel aan, maar wat Cliffy B zei over de nieuwe Xbox die ooit zal komen, was veel interessanter.
- Hij wil namelijk minder knoppen op de nieuwe controller. Al die knoppen maakt gamen veel te moeilijk en te weinig toegankelijk, volgens Cliffy.
- En hij gaat nog verder door te zeggen dat Gears of War 3 wat hem betreft met een tot twee knoppen gespeeld kan worden.
- Allemaal leuk en aardig, maar als dit mainstream geleuter er maar niet toe leidt dat de game absurd simpel wordt om te spelen. In dat geval hebben we inderdaad maar één knop nodig voor Cliffy's nieuwe spel, en dat is de START knop om de game uit te zetten...
- Tot slot Dave Perry, je weet wel die gast van Shiny Entertainment. Hij zegt de oplossing gevonden te hebben voor het illegaal kopiëren van PC-games: 'Maak ze gratis'...
- De Powerspy kan niet anders zeggen dan als dit gebeurt, Perry dan toch tenminste één goed ding voor de game-industrie heeft gedaan de laatste jaren. Want wat ie op gamegebied heeft uitgespookt de afgelopen tijd, Joost mag het weten.
- De Powerspy heeft Joost gebeld, en zelfs hij wist het niet.

MASTER CHIEF KRIJGT ROL IN FABLE 2

Bizar screentje wat zo maar opeens rond de periode van de E3 opdook. De Master Chief die de sitar rockt in Fable 2. Een knap in elkaar geknipte pr-stunt of werkelijkheid? We denken het eerste, alhoewel de geestelijke (prettig gestoorde) vader Peter Molyneux wel van een grapje houdt. Hij introduceert in ieder geval het eerste speelbare karakter dat scheten én boeren kan laten op commando. En dat soort luchtigheid is erg fijn op een beurs waar het soms lijkt of gaming de belangrijkste bezigheid is op deze aardbol. Of is dat ook zo...



DE NIEUWSTE HELD VAN NINTENDO: CAPTAIN RAINBOW

Mario, Wario, Zelda, Samus en Pikachu. Wij houden van ze allemaal, maar soms zou je ook wel eens verlangen naar een nieuw spelfiguurtje uit de fabriek van Nintendo.

Gelukkig voor de wereld van de videogames, heeft Nintendo onlangs een nieuwe held aangekondigd. Zijn naam is Captain Rainbow. Zijn eerste game zal later dit jaar voor de Wii verschijnen in Japan, en wordt ontwikkeld door Skip Entertainment (de makers van het door Jurjen zo geliefde spelletje Chibi Robo).

Zo afgaande op de eerste plaatjes en filmpjes lijkt Captain Rainbow ons overigens niet een held die hardcore gamers direct zal overhalen de overstap naar de Wii te maken...

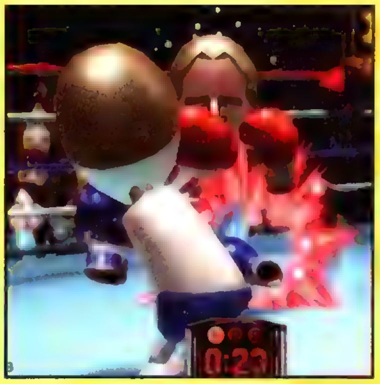


VIJF GAMES WAARVOOR DE Wii MOTIONPLUS TE LAAT KOMT

Je hebt het waarschijnlijk al gehoord, Nintendo komt begin 2009 met de Wii MotionPlus. Dit witte blokje moet je onder in je Wii-afstandsbediening steken, waardoor subtiele bewegingen met de afstandsbediening een stuk nauwkeuriger naar bewegingen in beeld worden vertaald. Sommige bronnen doen zelfs melding van een heuse 1-op-1 besturing.
Een mooie uitvinding die ons doet verlangen naar toepassingen in nieuwe games. Maar we treuren evengoed om het lot van onderstaande games, die waarschijnlijk (nog) beter hadden kunnen zijn met een meer nauwkeurige besturing.



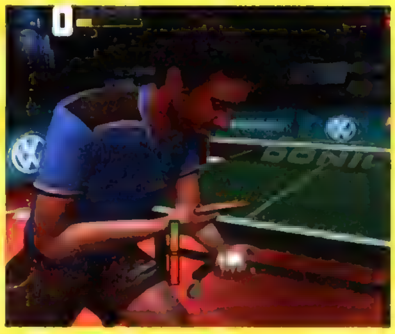
1. Wii BOXING
Zonder meer het slechtst werkende onderdeel van Wii Sports, doordat je vuistslagen niet nauwkeurig genoeg werden geregistreerd.



2. RED STEEL
Zwaardvechten met levensechte bewegingen. Het leek zo mooi, totdat het gewoon niet bleek te werken.



3. ROCKSTAR PRESENTS TABLE TENNIS
Dit is nu typisch zo'n spel dat niet zo goed werkte doordat de afstandsbediening niet direct genoeg op je bewegingen reageerde.



4. LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
We hebben met plezier gewapperd, maar meer controle over richting en hoek van je zwaardslagen had veel kunnen toevoegen.



5. ZACK & WIKI
Met de wijs-en-klik-onderdelen in deze game was helemaal niets mis, maar het bewegingsgevoelig gebruik van voorwerpen als zwaarden en vishengels, had beter gekund met de Wii MotionPlus.



MEGA MAN



Retro-gaming, iedereen lijkt er tegenwoordig wel mee bezig. Het is anno 2008 dan ook gemakkelijker dan ooit om grote hits uit het verleden in vrijwel originele staat nog eens te spelen, bijvoorbeeld op

COMMENTAAR

"HOERA, HOERA, LEVE HET NIEUWE NINTENDO"

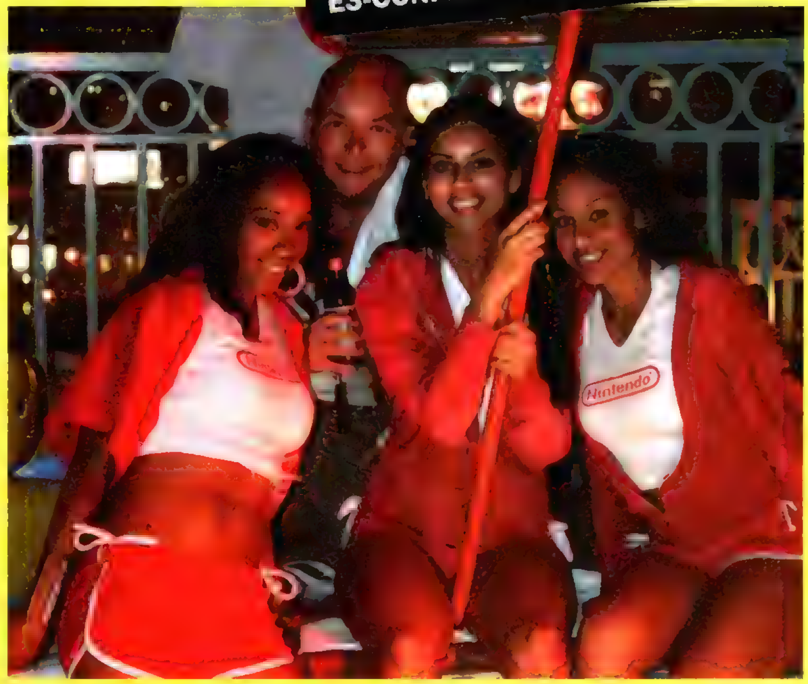
JURJEN GEEFT COMMENTAAR OP DE E3-CONFERENTIE VAN NINTENDO



JURJEN

Jurjen was niet in LA, maar kon de E3-conferentie van Nintendo tóch live volgen, dankzij de wonderen van het internet. We zijn natuurlijk allemaal razend benieuwd naar wat onze Nintendo-man er nu eigenlijk van vond. Hij gaat dat ergens hieronder vertellen.

Nou, dat was me een teleurstelling zeg, die E3-conferentie van Nintendo.
Een tweede Wii Sports, een port van Animal Crossing en een muziekprogramma voor mensen zonder maatgevoel. Dat was het dan wel weer, voor 2008.
Hoera, hoera, leve het nieuwe Nintendo.
Als de E3 een wedstrijd was, en wie zou het tegendeel durven beweren, dan heeft Nintendo die wedstrijd keihard verloren.
En het had zo mooi kunnen zijn. Nintendo had toch op zijn minst kunnen proberen de show te stelen, want er is materiaal genoeg.
Ze hadden trailers kunnen tonen van de nieuwe Zelda voor de Wii en de DS, en de opvolger van Mario Galaxy, games die volgens Miyamoto alweer een tijdje in ontwikkeling zijn.
Ze hadden die trailers kunnen volgen met een orgastische overdaad aan spelbeelden uit Final Fantasy: The Crystal Bearers, Mad World, Fatal Frame 4, Little King's Story, Spore, Hoshi no Kirby, Dragon Quest IV, Rune Factory, Wario Land Shake, Elebits DS, Castlevania Judgment, Shiren The Wanderer 3, Sam & Max: First Episode, Chrono Trigger DS, Castlevania: Order of Ecclesia, The Conduit, Monster Hunter 3, Tales of Hearts, Tales of Symphonia Wii, Final Fantasy 4, Infinited Space, Star Wars: The Clone Wars, Oboro Muramasa, Sonic Chronicles, Mario Super Sluggers, Arc Rise Fantasia, Soma Bringer, Deadly Creatures, GTA Chinatown Wars, Trauma Centre: New Blood, Robocalypse, Fire Emblem DS, Viva Piñata Pocket Paradise, Dead Rising Wii, Spyborgs, Blue Dragon Plus, Populous DS, Monster Lab en, voor de echte, keiharde Nintendo-bikkels, Captain Rainbow.



Als klap op de vuurpijl hadden ze de mensen van Retro Studios en Factor 5 op het podium kunnen roepen om hun geheime projecten voor 2009 te onthullen, en Miyamoto had met een gieter in zijn hand en een fucking zonnehoed op zijn grijnzende harses Pikmin 3 kunnen demonstreren.
Nintendo-fans waren elkaar half lachend en half huilend in de armen gevlogen, en een onnoemelijk aantal toetsenborden over de hele wereld zou nog wekenlang glimmen van het kwijl en het zaad.
Eindelijk had Nintendo de 'mensen die Nintendo groot hadden gemaakt' weer eens gegeven wat hen toekwam, en daarmee de Grote Wedstrijd die E3 heet gewonnen.
Internet: 'Nintendo wint de E3!'
Zo had het moeten zijn.
Maar zo was het niet.
Want Nintendo moest ons jaarlijkse pleziertje weer eens verpesten.
Ze deden zelfs net alsof hun presentatie geen wedstrijd was. Of eigenlijk deden ze alsof ze die wedstrijd al hadden gewonnen, en ze nu alleen nog even aan het lachen en napraten waren.
Nintendo koos ervoor de eisen van de fans te trotseren. Zij speelden geen wedstrijd, maar vroegen aandacht voor dat waar zij mee bezig zijn.
Dat is: het ontwrichten van de wereld van de videogames zoals wij die kennen. De wereld waarin wij ons zo prettig voelen.
Zij gaan jouw en mijn wereld ontwrichten, zij zijn al een tijdje bezig die wereld te ontwrichten, en jij en ik kunnen daar niets tegen doen.
Nintendo is de Osama Bin Laden van 2008.
Nu nog even wat ik ervan vind: ik vind het allemaal fantastisch.

NIEUW! MAAK JE EIGEN NINTENDO SHOW!

Als je nog eens een échte Nintendo conferentie mee wil maken, dus eentje waarin de ene spannende titel na de andere je om de oren vliegt en je je kunt vergapen aan allerlei enthousiasmerende nieuwe game playbeelden, zou je het volgende kunnen doen.
Leg deze PU opengeslagen naast je PC en ga naar YouTube. Tik dan één voor één de titels in van de games die Jurjen noemt in zijn commentaar op deze pagina, en bekijk van elke game een filmpje.
Stel je telkens voor dat Reggie die game met een hele boze blik in zijn ogen heeft aangekondigd.
Werk zo de lijst af, terwijl je af en toe even zacht in je been knijpt en het kwijl uit je mondhoeken veegt.
Spring na het filmpje van Captain Rainbow op van je stoel, blaas met fluitend geluid een flinke stoot lucht tussen je lippen door en zeg hardop: 'tjonge jonge, wat was dat een vette show zeg'!

GAAT TERUG IN DE TIJD, MAAR DAN OOK ECHT

een PC-emulator of via een downloadservice, danwel verzamelschijf, op een console.
Een andere trend wordt gevormd door nieuwe versies van klassieke games. Met als basis de originele gameplay, maar dan uitgebreid met allerlei toeters en bellen, en gepresenteerd met geheel nieuw beeld en geluid.
Mega Man 9 breekt met deze twee retro-trends om een derde, geheel nieuwe weg in te slaan.
De game gaat het soort gameplay leveren waar het in de eerste drie delen van de serie om draaide, inclusief authentieke 8 bit-graphics en –geluid.
Waarmee dus feitelijk een flinke stap terug wordt gezet na deel 7 en 8, die respectievelijk voor de 16-bits SNES en 32-bits PlayStation en Saturn verschenen.
Overigens wordt de daadwerkelijke

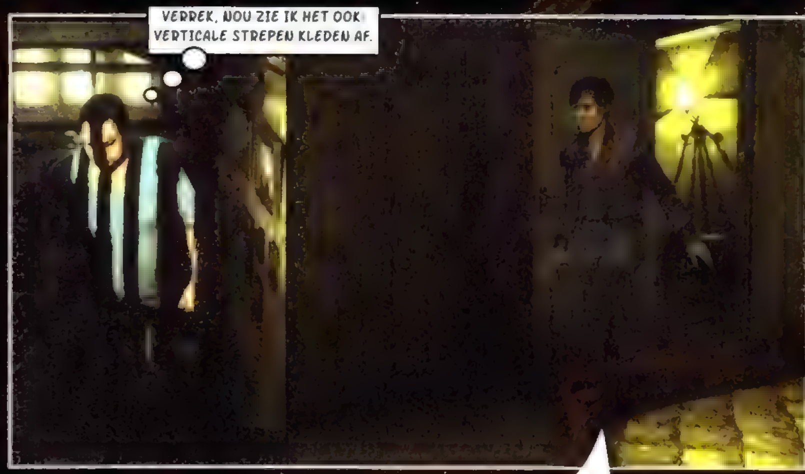


inhoud van het spel, zoals de levels en eindbazen, wel helemaal nieuw. Wat betekent dat de mannen van Capcom dus ouderwets gezellig in 8-bit hebben mogen programmeren.
Het is een geinige manier om de mensen die claimen dat vroeger alles beter was, eens te bedienen.
Je weet wel, van die vrijgezellen met pluizige baarden, van die verzuurde forumgangers die er stellig van overtuigd zijn dat de Mario-serie kapot ging toen hij 3D ging, of dat er sinds Final Fantasy 3 geen goede RPG meer is gemaakt.
We kunnen tegen het eind van dit jaar allemaal checken of zo'n teruggreep op het verleden werkelijk iets bijzonders oplevert, want dan is Mega Man 9 te downloaden op de drie u wel bekende tv-consoles van het moment.



HEAVY RAIN

Hoe vaak we het niet hebben gehoord: "deze shit is revolutionair, dit gaat de nieuwe standaard neerzetten". Pure pr-blaat, natuurlijk. Maar soms, heel soms ben je getuige van de geboorte van iets nieuws. Iets dat de boel op zijn kop gaat zetten. JJ maakte het mee toen hij aanschoof bij de exclusieve perspresentatie van Heavy Rain.



Heavy Rain (HR) wordt gemaakt door de gasten achter Fahrenheit. Je weet wel, die game die je als het ware je eigen film liet spelen. Jij bepaalde aan de hand van de keuzes die je maakte in het spel, hoe het verhaal zich ontwikkelde. De game werd redelijk goed ontvangen door de pers, maar wist niet echt een groot publiek te bereiken. Of zoals de baas van het development team zei: "gamers zijn gewend aan een bepaald type gameplay en dat is schieten, vechten of racen. Als die elementen er niet in zitten, dan 'snappen' ze het niet meer". Het geringe succes van Fahrenheit weerhield Quantic Dream er gelukkig niet van om toch weer een game te maken die vooral draait om het verhaal en de manier waarop je als speler dat verhaal vormgeeft, en niet om brute knalactie.
Inmiddels is hun techdemo voor de PS3 massaal door de community opgepikt en bij Gamespot zelfs verkozen tot de meest veelbelovende game voor de PS3, en zijn velen er van overtuigd dat met Heavy Rain een spel in de maak is dat grote invloed zal hebben op de toekomst van gaming.

MASSAMOORDENAAR

Hoe exclusief de perspresentatie ook was, toch kreeg ik Heavy Rain niet écht te zien. De game bestaat namelijk uit zestig hoofdstukken die tezamen een interactieve thriller vormen die jij als speler gaat oplossen. En door nu al iets uit die game te tonen, hoe klein het ook zou zijn, geef je meteen een deel van het plot prijs.
Vandaar dat men een speciale demo had vervaardigd, waarin middels een kort verhaaltje rond een gestoorde massamoordenaar getoond werd hoe Heavy Rain gaat uitpakken. Alles wat we zagen was honderd procent realtime gameplay en de hoofdpersoon was dezelfde chick die straks in Heavy Rain de hoofdrol gaat spelen.

"DROMEN"

Tot nu toe heb je nog niks gelezen dat ook maar enigszins mijn ronkend taalgebruik rechtvaardigt. Fahrenheit was immers ook een interactieve thriller en aan een adventure is niks nieuws.
Ik heb het lekkers dan ook tot het laatst bewaard. De rest van mijn artikel is namelijk een beschrijving van een game zoals ik nog nooit heb gezien. Wel over gedroomd. En vaak ook.
Want hoe vet zou het zijn als je rond kon lopen in een bijkans fotorealistische wereld? Hoe cool zou het zijn als jij echt het verhaal mocht maken en jouw keuzes ook echt impact hebben op het verloop? Hoe gaaf zou het zijn als je een game simpel zou kunnen besturen zonder dat het meteen nep aanvoelt?
Laten we die drie "dromen" eens doornemen en kijken of ze uitkomen.

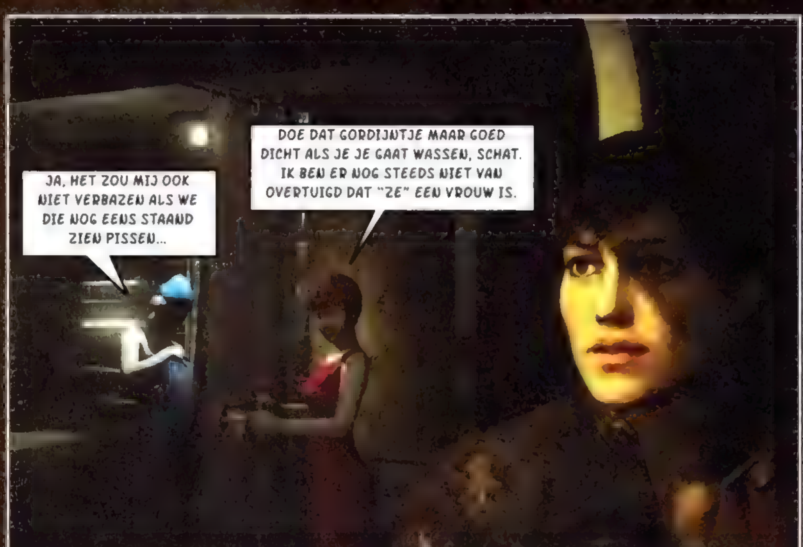
"JE GAAT NIET WETEN WAT JE ZIET EN MEEMAAKT. NEXT-GEN IN OPTIMA FORMA."

BIZAR

Allereerst zijn daar de graphics. Tja, ik denk dat ik hier niet al te veel over moet lullen, want je gelooft me toch niet. Check daarom de screens bij dit verhaal en ik garandeer je dat het er echt zo vet uitziet. HR is bijna fotorealistisch te noemen en de personages zijn bizar mooi vormgegeven, waarbij vooral de gezichtsuitdrukkingen opvallen.
Quantic Dream is er in geslaagd om in de gezichten en ogen (en dat laatste is bizar moeilijk te simuleren) werkelijke expressie te tonen. Men spreekt over de eerste game waar je echt emotioneel bij betrokken raakt. Nu is dat wat overdreven misschien, want ik heb al vaker games gespeeld die me wat deden (Ico, Half-Life) maar dat kwam toch vaak doordat de emotie vanuit jezelf kwam. Of door een combi van muziek en beeld.
In Heavy Rain zie je echter daadwerkelijk angst in de ogen of een pijnlijke grimas en dat heeft impact op je. Als ik zou moeten uitdrukken wat ik gezien heb, denk ik aan de Final Fantasy films. Die kwaliteit, ietsje meer zelfs, en dat resultaat dan speelbaar!!! Bizar!

ZELFDE SCÈNE, VIER KEER ANDERS

De tweede droom draait om jouw invloed op het verhaal. Ik heb dit





JJ HOUDT HET NIET DROOG



Als die gast in een slechte bui is, ben je goed nat; dat voel je aan je water.



statement al veel vaker voor de kiezen gehad, maar altijd bleek die invloed beperkt tot, een beetje sarcastisch gesteld, de keuze om naar links of naar rechts te gaan.
In HR gaat het echt anders worden. Daar kan je op elk moment verschillende (on)logische keuzes maken. Ga je agressief te werk of voorzichtig. Ga je af op je instinct of kies je voor de veilige oplossing. Welke deur ga je binnen, etc.
Om te bewijzen dat HR de speler echt invloed gaat geven, liet Quantic Dream eerst een complete scène zien. Heldin bezoekt een woning waarvan ze vermoedt dat de massamoordenaar er woont, breekt in, kijkt rond, vindt de opgezette(!) lijken van een stuk of zeven vrouwen, hoort de moordenaar binnenkomen, verschuilt zich, man loopt voorbij, ze glipt erlangs en ontsnapt door een uitgang die ze tijdens het onderzoeken van het huis heeft gezien en belt de politie. En dat alles in een intens beklemmende sfeer.
Na het einde, startte men de scène opnieuw. En al spelend maakte men nu een andere keus als de man binnenkomt. Ditmaal weet ze zich niet op tijd te redden (ze kijkt net te lang rond) en ze verzeilt in een heftige knokpartij. Ze weet de man via een paar welgemikte klappen tijdelijk uit te schakelen en ontsnapt. De man probeert haar nog te pakken, maar tevergeefs. Kort daarna schiet die man zich door het hoofd, hij is immers ontdekt.
Opnieuw startte men de boel op. En dit keer vecht onze heldin door en doodt ze de man. De vierde keer verliest ze het gevecht en weet de man haar te vermoorden.
Het was werkelijk bizar om te zien hoe simpele keuzes ook echt tot een compleet andere beleving en andere actie leiden. Het hoofdverhaal is een rubberen lijn die soepel naar alle kanten gebogen kan worden, maar niet breekt. Oftewel het wordt geen chaos omdat je altijd bij het hoofdverhaal zal blijven. Quantic Dream zweert zelfs dat het verhaal doorgaat als de heldin sterft. En meer vrijheid dan dat hebben we nog niet gezien.

INTUÏTIEF EN LOGISCH

Dan de derde droom. Bij zo'n heftig avontuur wil je niet geconfronteerd worden met een omslachtige besturing. Quantic Dream gaat nog een stap verder door te zeggen dat iedereen dit spel moet kunnen spelen, zonder dat het neppe, simpele shit is. Het moet een mix worden tussen een zeer intuïtieve, logische besturing en een hardcore spelervaring.
En Quantic Dream gaat ver in die wens. De besturing lijkt in veel aspecten niet meer op wat je kent. Neem het lopen. Wie zegt dat je dat altijd met de analoge stick moet doen zoals we gewend zijn? Bij HR hoef je alleen maar in je rechtertrigger te knijpen, en net als bij het racen loop je dan vooruit.
Maar hoe ga je dan naar links of rechts? Nou, precies zoals je dat in het echt doet. Je kijkt naar links en dan ga je ook die kant op. Logisch, simpel en niet nep. Hetzelfde geldt voor de interactie met mensen. Niks er voor staan, een van de vier vragen aanklikken en wachten tot die gast uitgeluld is. In HR kun je tijdens de vraag en het daaropvolgende antwoord gewoon dingen doen. Net als in de realiteit. En zo kan ik nog wel een paar voorbeelden geven.

OPEN BEK

De impact die HR op mij heeft gemaakt, valt moeilijk in woorden te vatten, maar om twee redenen ben ik erg blij geworden van wat ik gezien heb.
Als Quantic Dream dit kan, zal het namelijk niet lang meer duren voordat andere ontwikkelaars gelijksoortige graphics op de PS3 gaan produceren, en dat wordt waanzinnig.
Ten tweede is HR een voorbeeld van een game die misschien niet de traditionele gameplay biedt, maar ook geen neppe casual shit. Dit is een game die inderdaad als een boek of film speelt, en je straks samen met je vrienden of vriendin kunt spelen. Het biedt een totaal andere uitdaging en ervaring.
De emotie zit hier niet zozeer in het snel reageren in penibele situaties, maar meer in de herkenning bij de beelden die je ziet. HR gaat je raken, let maar op. Mijn bek stond al wijd open bij dit kleine, speciaal voor ons gefabriceerde leveltje.



Een van de meest voorkomende misdrijven in dit vaak door hevige regens geplaagde stadje, is pijpenstelen.

VERWACHTING

Ik zeg maar één ding: zorg dat je Heavy Rain in de gaten houdt. Je gaat niet weten wat je ziet en meemaakt.

- + Beelden.
- + Beelden.
- + Beelden.
- + De rest.



JJ

HEAVY RAIN
PS3
QUANTIC DREAM
NNB

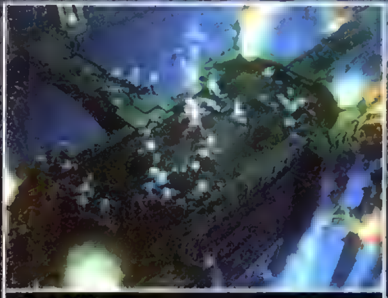
DIABL

Er komen mooie tijden aan voor Blizzard fans. De sterren staan in de juiste stand en een bijzondere gebeurtenis doemt op aan de horizon, want naast Wrath of the Lich King en Starcraft II werd op Blizzard World Wide Invitationals het derde deel van de duistere actie-RPG serie Diablo getoond.

De geheime onthulling tijdens de Blizzard World Wide Invitationals 2008 in Parijs was eigenlijk helemaal niet zo geheim. Iedere zichzelf respecterende Blizzard fanboy en fangirl (is dat een bestaande term?) had allang uitgevogeld dat Diablo III onthuld zou worden. De combinatie van de beelden op de Blizzard site (zie kader) en de tekeningen van een karakteristieke demon op een groot doek dat de buitenkant van de expositiehal sierde, hadden het al verraden.
Toch waren de reacties van de duizenden toeschouwers tijdens de presentatie niet minder enthousiast. Toen een gitaarspeler het bekende Diablo riedeltje ten gehore bracht en het reusachtige scherm de eerste beelden toonde, ging iedereen uit zijn plaat. Gelukkig stelden de beelden die volgden niet teleur, en werden we niet afgescheept met alleen een mooie CGI trailer.

KLASSIEK

Het succes van World of Warcraft heeft de afgelopen jaren voor de nodige speculaties gezorgd over de richting van de andere grote Blizzard franchises. Maar nadat de geruchten over een World of Starcraft al tijdens de World Wide Invitationals in Korea werden ontkracht (alhoewel ik een dergelijke game alsnog zie verschijnen in de toekomst) werd



(Door: **MV**)
Iemand die weigert dood te gaan, noemen we ook wel doodskoppig.

ook alle hoop op World of Diablo in Parijs teniet gedaan.
Dat nieuws werd echter door niemand als een teleurstelling ervaren; het feit dat de Diablo reeks wordt voortgezet in de traditionele actie-RPG richting werd juist zeer goed ontvangen. Als je een MMO wilt spelen is er World of Warcraft. Ben je een RTS gek dan kun je hopelijk nog later dit jaar genieten van Starcraft II. En voor iedere old school RPG aanhanger ligt Diablo III in het verschiet. En dat Blizzard tot in de puntjes trouw blijft aan de klassieke opzet straalde van de presentatie af.

SFEERVOL

De actie draait nog steeds om het uitroeien van hordes demonen en monsters. Zelfs het isometrische camerastandpunt keert terug om het ouderwetse gevoel te versterken.
De levendige graphics maken echter duidelijk dat er behoorlijk wat tijd is gepasseerd sinds het verschijnen van het tweede Diablo deel. Blizzard games hebben onmiskenbaar een eigen stijl en Diablo III is daar geen uitzondering op. Het knapste vind ik dat Blizzard zonder zich te vergrijpen



SURPRISE!

Een aankondiging van een nieuwe Blizzard titel is natuurlijk altijd groot nieuws. In Korea zaten vorig jaar duizenden mensen klaar om kennis te maken met World of Starcraft, maar het bleek 'gewoon' om Starcraft II te gaan. Dat de grote verrassing tijdens de World Wide Invitationals aan Diablo gerelateerd was, verraste (zoals ik al vertelde) echter niemand. Hoofdverantwoordelijk hiervoor was het 'Splash' scherm op de Blizzard site. Enkele dagen voordat de Invitationals van start gingen, was hier een blauwe gloed te zien die iedere dag meer geheimen bloot gaf.
Zo was er na een paar dagen overduidelijk een glimp van de Lich King op te vangen en merkten de speurneuzen uiteraard zonder problemen de Diablo runes op in de blauwe gloed die steeds verder uitdijde.





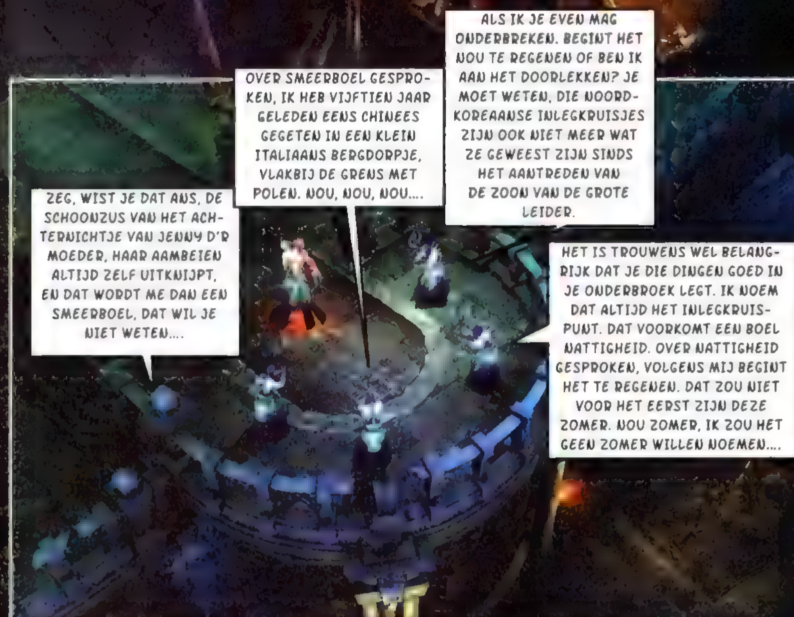




"KNAP DAT BLIZZARD ZONDER MONSTERS VAN 3D ENGINES EN EEN STORTVLOED AAN EXTREME EFFECTEN, VISUEEL ZULKE STERKE WERELDEN NEERZET."



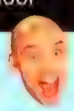
(Door: **Kostar**)
Deze man is ook wel bekend onder de naam: 'Man with the shadow of a fried chicken.'



Deze bejaarde prostituées waren in staat vijanden met hun slappe gelul dood te kletsen. Later is daaruit de uitdrukking "ouwehoeren" ontstaan.

aan monsters van 3D engines en een stortvloed aan extreme effecten, visueel zulke sterke werelden weet neer te zetten.
Bij PC games is het natuurlijk ook wenselijk dat jouw creatie door zoveel mogelijk gamers goed kan worden gedraaid, en met Diablo III lijken ze weer een titel af te leveren met toegankelijke systeemvereisten zonder in te leveren op grafisch gebied.
De duistere gangen komen tot leven dankzij sfeervolle verlichting, eindbazen zijn schermvullend, en veel elementen van de omgevingen kunnen kapot. Zo was er een onderdeel van de demo waarin een enorme muur aan stukken werd gemept om zo een grote groep vijanden te bedelven en in één klap uit te schakelen. Maar ook kleine elementen als potten en pannen stuiterden realistisch door de spelwereld. ▶

JAN OVER DIABLO



Aangezien Steven ten tijde van de release van het eerste deel van Diablo aan zijn Nintendo 64 vergroeid zat, vroeg hij Jan om de lezers even bij te kletsen over de oorsprong van de serie.

De impact die Diablo begin 1997 had, was enorm. Ik herinner me nog levendig het superstrakke CGI filmpje van een raaf die een rottend oog uit een hangend lijk peuzelde. De sfeer was gezet. Diablo was een grimmige, donkere actie-RPG die miljoenen spelers weken en maanden aan hun PC kluisterden.
Het origineel kende slechts drie klassen (Warrior, Rogue en Sorcerer) maar was ongelofelijk verslavend en voor die tijd grafisch baanbrekend.
Met name door de simpele besturing, grotendeels met de muis, kon iedereen de game spelen. Het uplevelen van je personage via ervaring en de unieke attributen van iedere klasse - inmiddels de normaalste zaak in rollenspellen - sprak zeer tot de verbeelding. Maar het was vooral het verslavende karakter (klikken tot je een lamme vinger had) en de duistere sfeer waardoor spelers in de ban raakten van Blizzard's meesterwerk.
Het klikken op vijanden en het wisselen tussen spreuken en speciale vaardigheden, geschiedde vliegensvlug, en dat zorgde voor spectaculaire, intense battles met hordes vijanden. Deze rudimenten van Diablo zien we bijvoorbeeld nog steeds terug in World of Warcraft.
In die tijd was Blizzard een stuk naïever dan nu, en de online multiplayer via Blizzard's eigen Battle.net servers viel ten prooi aan hackende cheaters. Dat deed gelukkig niets af aan de grootsheid en het belang van deze Blizzard actie-RPG die nog jaren erna ten voorbeeld gesteld zou worden.



Onbewust legde Blizzard met Diablo een blauwdruk voor het actie-RPG genre en beïnvloedde daarmee legio andere games zoals Nox, Dungeon Siege, Sacred, Titan Quest, Drakengard, Dungeon Lords, Divine Divinity, Darkstone en Throne of Darkness. Maar ook het binnenkort te verschijnen Sacred 2 is schatplichtig aan Diablo.

ZEIKERDS

Het internet zit vol met zeikerds, dat weten we allemaal. En ik denk dat je heel erg je best moet doen wil je een kritischer publiek vinden dan hardcore PC gamers.
Het duurde dan ook niet lang voor de eerste negatieve berichten over Diablo III op het internet circuleerden.
Wat is dan precies het probleem? Wat valt er in godsnaam aan te merken op de schitterende beelden van Diablo III? Nou, de echte Diablo purist blijkt de stijl van het derde deel veel te kleurrijk te vinden. Dat de stoere Barbarian voet zet in groene locaties in de frisse buitenlucht is kennelijk een vorm van godslastering binnen de Diablo religie. Alles moet duister, gotisch en zich vooral ondergronds in donkere gangen afspelen. Nu ben ik zelf geen Diablo fan van het eerste uur, maar ik kan de nodige afwisseling in omgevingen juist altijd wel waarderen. En aan duistere kerkers zal het ook in deel 3 zeker niet onbreken.
Een ander puntje van kritiek was dat Diablo III teveel op World of Warcraft leek, vooral vanwege de grote schouderstukken. Natuurlijk wil Blizzard graag dat alle WoW spelers ook op avontuur gaan in Diablo III, maar persoonlijk vind ik de eigen identiteit van Diablo onmiskenbaar aanwezig in dit derde deel.
Het is natuurlijk een klein gezelschap dat (tot nu toe tevergeefs) loopt te miepen, maar het heeft deze groep er niet van weerhouden handtekeningen in te zamelen tegen de aanwezigheid van kleurrijke omgevingen in Diablo III. Het is ook nooit goed...


Renewed artistic direction for Diablo 3

View Current Signatures Sign the Petition

To:

This petition is being made as a way to express the disappointment of us, the Diablo fans, about the way Diablo III artistic direction is being done

There's a long discussion about this matter happening in http www diablofans com forums showthread php ?t=9283 , there's thousands of comments in there so if you have any comment or suggestion feel free to do it there

The main objective of this petition is to show Blizzard that there's a significant number of players that dont agree with the current art style of the game, with this petition we hope to make Blizzard ear our voices, our opinions and our suggestions and we seriously want some changes in the artistic direction of the game so it could be more coherent and familiar with the Diablo universe

It is our opinion that the graphic elements that characterize the Diablo universe are not fully present in this sequel, Diablo universe is made of

- Gothic and obscure scenarios, cryptic, dark and shadows dungeons

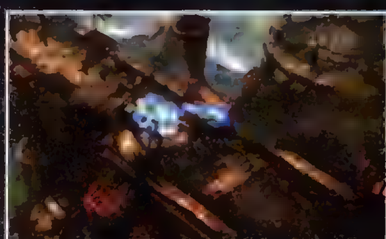
- Graphically realistic world with realistic, dirty and muddy textures

- Realistic armory and weaponry without over-sized and exaggerated proportions like big shoulder guards

GESPIERDE BRUUT

Op dit moment zijn officieel pas twee van de vijf klassen getoond, maar veel van de bekende archetypen zullen uiteraard wederom hun opwachting maken. Een veteraan die opnieuw is opgetrommeld is bijvoorbeeld de Barbarian. Deze gespierde bruut zwiept met twee grote slagwapens in het rond en kan met harde knallen op de grond vijanden verdwazen en met een wervelwindaanval meerdere ongelukkigen tegelijk raken.


(Door: Azrha)
Nu ook al een Blue Ring of Death.


(Door: **JB**)
Deze kauwgom is toch echt frisser, vind je niet?

Nieuw is de Witch Doctor, die met zijn magische spreuken demonen besmet. Deze klasse kan ook zelf monsterlijke creaturen oproepen om voor hem of haar te strijden. Zo zagen we in de demo een muur van zombies opgeroepen worden die wild om zich heen meppend elke vijand die tegen hen aanliep uitschakelde.
Je kunt ditmaal ook het geslacht van jouw held kiezen, en met de vele wapens en armor die je tijdens je avonturen zult bemachtigen, zal het opbouwen van een bijzondere held voor mij de spil van de ervaring zijn. Zeker als je bedenkt dat er een vier speler co-op mode aanwezig zal zijn, waardoor je jouw steeds sterker wordende personage aan vrienden kunt showen en gezamenlijk verder kunt jagen op demonen en de schatten die zij na hun nederlaag achterlaten.



VERWACHTING

Old school RPG gamers zullen op hun wenken worden bediend, want Diablo III zal zich straks ongetwijfeld tot de top van dit genre mogen rekenen.

+ Old school Diablo gameplay, omgetoverd naar de standaard van 2008.
+ Vier speler co-op mode!
+ Sfeervolle omgevingen en stoere klassen
- Een release in 2008? Zal wel niet...

STEVEN

DIABLO III
PC
BLIZZARD / VIVENDI
N.N.B.

JAN OVER DIABLO II

Diablo II was een echte sequel en in alles een betere versie dan het origineel. Vooral in multiplayer legde Blizzard de basis voor haar latere MMO succes van World of Warcraft. Grote verschil was dat Diablo II, net als Starcraft, hoofdzakelijk ontworpen was met multiplayer in het achterhoofd. Toch was ook de singleplayer campagne een feest om te spelen. Deze keer schoof Blizzard vijf zeer verschillende klassen naar voren: Barbarian, Amazon, Sorceress, Necromancer en Paladin. Met een van deze personages moest je, verdeeld over vier enorme Acts, de Prime Evils uit de Hel verslaan. Afgezien van de vele stoere nieuwe vaardigheden die bij de nieuwe klassen hoorden, konden spelers huurlingen meenemen op avontuur om aan hun zijde te knokken. Ook nieuw was het gegeven om je uitrusting te versterken met behulp van waardevolle edelstenen of magische voorwerpen, of nog beter een combinatie daarvan.
De (gratis) multiplayer via internet of LAN op Battle.net groeide al snel uit tot een megahit en was een van de eerste RPG's die op dergelijke wijze PvP (Players versus Players en PvM (Player versus Monsters) op deze schaal introduceerde voor die tijd; met acht man tegelijk op avontuur in de voortdurend random gegenereerde speelwereld van Diablo II. Dit alles zorgde ervoor dat Diablo II de snelst verkopende computergame aller tijden is, volgens het Guiness Book of Records.
De Diablo Battle Chest (een compilatie van Diablo games) verkoopt tot op de dag van vandaag nog steeds als warme broodjes. Sterker, door de aankondiging van Diablo III verscheen de Diablo Battle Chest weer in de top 10 van best verkopende PC games. Diablo III levert Blizzard dus nu al geld op.

GUITAR HERO:

Guitar Hero en Rock Band zijn verwikkeld in een episch gevecht om de heerschappij in de muziekgame wereld. De proporties hiervan zijn inmiddels vergelijkbaar met een battle tussen Spider-Man en The Green Goblin, Arnie Terminator vs T2000 of de troepen van Mordor tegen het leger van Gondor. Wouter checkte World Tour, Guitar Hero's nieuwste troef in de strijd.



Zoals de zaken er nu voorstaan lijkt het erop dat Rock Band 2 al in november in de schappen komt te liggen, dus de druk die op Guitar Hero: World Tour ligt is hoog, enorm hoog. Als ontwikkelaar Neversoft niet met iets ongeëvenaard sappigs komt voor dit vierde deel van hun topselling franchise, dan kunnen de muziekgame fans wel eens massaal voor de grootste concurrent gaan kiezen. World Tour is dus van immens belang voor de toekomst van Guitar Hero.

IMITATIE OF EVOLUTIE?

Toen ik hoorde dat World Tour, net als Rock Band, ons de mogelijkheid zal bieden om een voltallige band te imiteren, leek me dit in eerste instantie een zwaktebod van Neversoft. Had men zich er misschien al bij neergelegd Harmonix niet te kunnen verslaan en het credo 'if you can't beat them, join them' in de praktijk gebracht? [illegible] inmiddels [illegible] voor de developer van Guitar Hero simpelweg geen keuze was. Het is de logische, volgende stap in dit genre, en juist omdát ze de concurrentie aan willen gaan, zat er niets anders op. Noem het natuurlijke evolutie, noem het wat je wilt, maar de toekomst van de nieuwe generatie muziekgames gaat verder dan het bespelen van alleen een basgitaar of een elektrische gitaar. We willen ons, samen met onze vrienden, een echte band voelen: we willen samen toffe songs spelen en we willen rocken, damnit!! En daarom is het zo tof dat we met Guitar Hero: World Tour nu ook kunnen zingen en drummen!

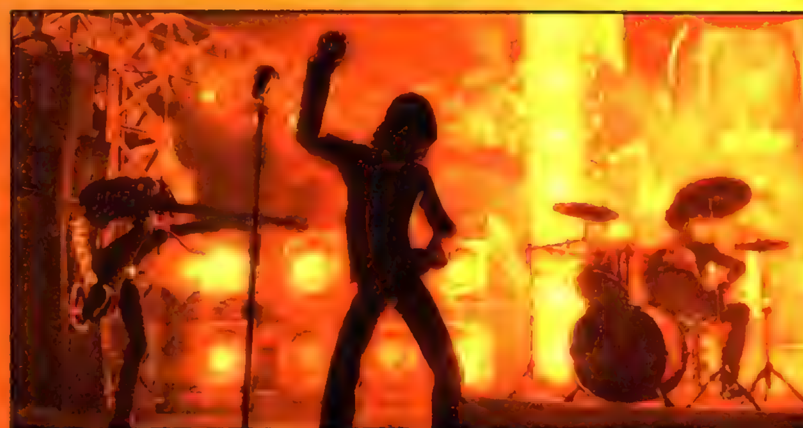
GUITAR HIPPIES

Terwijl JJ in het Convention Centre games als Borderlands en Heavy Rain checkte, verliet ik de E3 om me naar Santa Monica te begeven. Daar bevindt zich namelijk het kantoor van Activision, alwaar ik de kans zou krijgen om uit te vinden of Guitar Hero: World Tour net zo hard gaat rocken als Rock Band, of nog harder.

In een donker kamertje gevuld met twee megaschermen en twee World Tour sets, werd ik begroet door de dudes van Neversoft. Ik zeg niet voor niets dudes, want deze twee knakkers waren met grote voorsprong de coolste ontwikkelaars die ik ooit heb ontmoet.

Ten eerste was daar project director Brian Bright, een ietwat dromerige, surfdude-achtige gast. Zeker geen prater deze Brian, maar welke strakke rakker is dat wel? De creativiteit en liefde voor muziek droop in ieder geval van zijn relaxte zelf af en hij gebruikte niet één keer het woord "awesome", iets waar veel dev-nerds last van hebben.

En dan lead designer Alan Flores, een typisch geval van een te laat geboren hippie met een gezicht verborgen achter lang, halfgrijs haar, een volle baard en een snor, die zichtbaar genoot van de keren dat hij met ons mee rockte.



Deze gast kwam niet eens door de voorselectie van "Mijn Man Kan Niet Dansen".

CREATE A ROCKER

Customization is het toverwoord in World Tour. Natuurlijk is het maken van je eigen songs plus albums zo vet als een op een dieet van Amerikaanse maaltijdhamburgers levende potvis, maar je kunt ook je geheel eigen rocksterren maken in Create A Rocker.

Denk daarbij aan een character-editor zo uitgebreid als die in Oblivion of Mass Effect, waarin je naar hartenlust de kleding, tattoos, leeftijd, lengte, houding en make-up van je menneke of vrouwke kunt veranderen. Daarnaast behoort het volledig ontwerpen van een ingame gitaar eveneens tot de opties. Dus als Neversoft zegt dat je je eigen band kunt maken, dan maken ze geen grapje.





Het gelist vind ik toch een optreden van een minirok band.

WORLD TOUR

HET DRUMSTEL

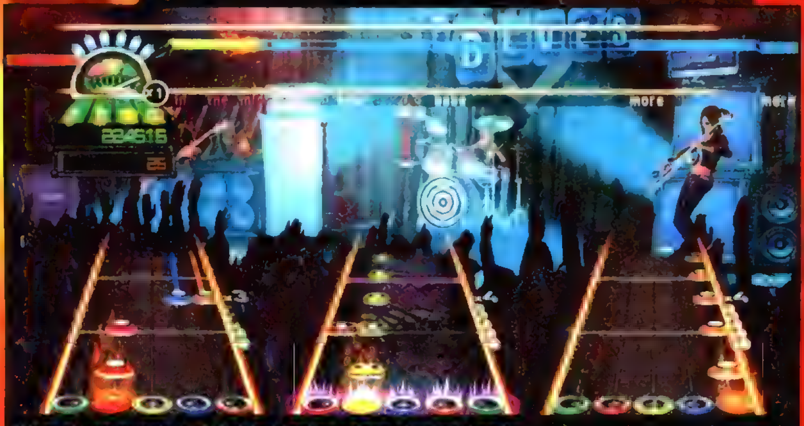
Anders dan het drumstel van Rock Band, kent die van World Tour onder oranje en geel twee verhoogde cimbalen voor extra realisme.
Een andere coole toevoeging is de MDI-poort, waaraan je extra instrumenten kunt aansluiten zoals een keyboard of nog een bassdrum pedaal.
Daarnaast is de set draadloos en zijn de drumpads van het instrument met een dikke siliconenlaag bedekt waardoor ze in de echte wereld erg weinig geluid maken. Ze zijn echter wel snelheidsgevoelig, wat betekent dat hoe harder je erop mept, hoe meer herrie je in de game zult maken. BADABOEM!!!





WOUTER WORDT WILD





Waar zitten nou de '1-2-3-4 hokjes' van deze sjoelbakken?

> "ROCK BAND 2 MOET MET IETS GENIAALS KOMEN OM DEZE SHIT TE OVERTREFFEN."

UBERGITAAR

Ik had willen zeggen dat Brian met veel enthousiasme zijn product begon te demonstreren, maar zoals ik al zei: de man is geen prater, geen PR-dude. In plaats daarvan herhaalde hij met lichte tegenzin het praatje dat hij ook op de persconferentie van Activision twee dagen daarvoor had gehouden en liet ons vervolgens zelf spelen.
Ik sprong onmiddellijk op de nieuwe gitaarcontroller af en voelde het gewicht en de ietwat toegenomen grootte van het ding. Duidelijk veel beter, bromde ik tevreden. Ik heb weleens een echte elektrische gitaar in mijn klauwen gehad, en concludeerde dat het ding realistischer aanvoelt.
Brian stelde een set voor ons samen: een aantal nummers die we zonder onderbrekingen achter elkaar konden spelen, beginnend met Santeria van Sublime. Het gitaarspelen ging als vanouds, met als extra voordelen dat de akkoordknopjes (fret buttons, zo je wilt) minder hard klikken, de strumbar soepeler werkt, de tremolo (whammy bar) langer is en daardoor gebruiksvriendelijker, plus natuurlijk het feit dat je je ritme niet meer hoeft te onderbreken als je Star Power wilt activeren, aangezien dat nu kan met een druk op een speciaal toegevoegd knopje. Het kan nog steeds door je gitaar omhoog te gooien, ouwe gewoonten gaan per slot van rekening moeilijk dood, maar het is fijn om de keuze te hebben.

DRUMMEN

Ook heb ik het drumstel uitgeprobeerd en dit is vast eveneens vette lol, ware het niet dat ik net zo goed in drummen ben als in het insturen van een haarspeldbocht terwijl ik een behasluiting los probeer te maken. Laten we zeggen dat ik nog wat oefening kan gebruiken op dit gebied, maar dit neemt niet weg dat mensen met een wat betere hand oog-voet-coördinatie prima overweg zullen kunnen met dit apparaat.



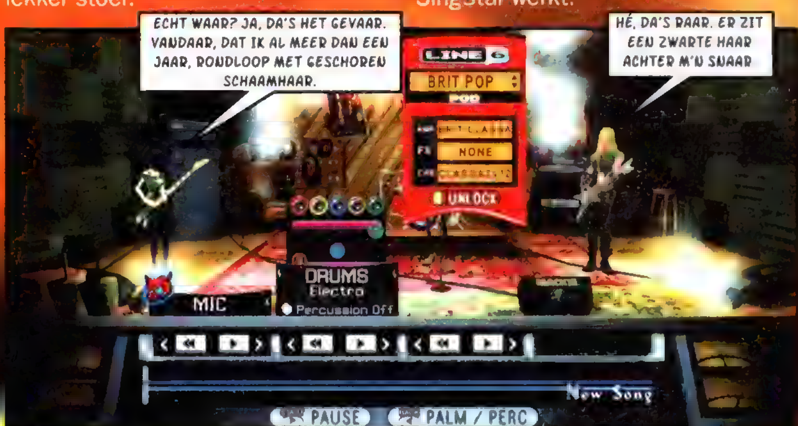
De kwaliteit van het drumstel staat namelijk buiten kijf. Het enige waar ik nog mijn bedenkingen over heb, is het bassdrum pedaal. Deze zou namelijk wel eens kunnen verschuiven onder de voeten van enthousiaste trommelaars, aangezien er geen duidelijke methode zichtbaar was hoe je het ding aan de vloer vast kunt maken.

BASGITAAR

Bij het basgitaarspelen (jawel, ik heb heel wat andere journo's op hun staartbotje moeten rammen om alles te kunnen testen) kreeg ik de kans om de gloednieuwe, aanrakingsgevoelige slidebar op de nek van de gitaar uit te proberen.
Niet alleen kan dit nifty stukje technologie gebruikt worden om veel sneller achter elkaar akkoorden aan te slaan (handig voor de experts), bij het basgitaar spelen kun je er ook op 'strummen' door er tegenaan te tikken. Je hoeft dan dus geen fret meer in te drukken, maar gebruikt enkel en alleen de plaatjes om te spelen. Werkt heerlijk en voelt lekker stoer.

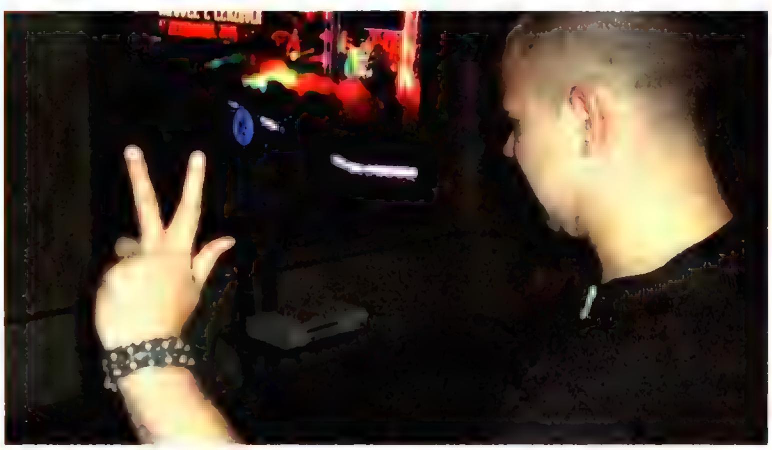
GECASTREERDE KATER

Mijn moeder heeft mij al als koter geleerd om me nergens voor te schamen (daar zijn we hier op de redactie ook heel blij mee – Ed), dus toen niemand het lef had om de microfoon beet te pakken en Hot for Teacher van Van Halen te zingen, deed ik dat maar.
Het feit dat ik de tekst niet kende, maakte het een stuk moeilijker, maar toen er later op de dag opnieuw een gebrek aan vrijwillig zangtalent was en ik wederom de microfoon ter hand nam, kreeg ik een nieuwe kans.
Het was een nummer van Oasis waar ik, ondanks dat ik het tegenovergestelde van een Britpop-fan ben, de lyrics wel enigszins van kende.
Nu ging het zingen dan ook een stuk beter, hoewel er gecastreerde katers zijn die beter toon kunnen houden dan ik.
Het is simpelweg een kwestie van enigszins dezelfde toonovergangen te gebruiken als in het betreffende nummer, net zoals dat in games als SingStar werkt.



WAAROP TE ROCKEN?

World Tour kent 85 gelicenseerde tracks, die ik hier helaas niet allemaal mag prijsgeven. Ik kan je wel vertellen dat de game nummers van Billy Idol, The Eagles, Linkin Park, Foo Fighters en Blink 182 bevat.
De bossfights uit deel III zijn ook terug en je zult het onder andere op moeten nemen tegen drummer Travis Barker en zangeresje Hayley Williams van Paramore. Gelukkig ligt de nadruk in deze "gevechten" wat minder op aanvallen met power-ups.
Natuurlijk valt er nog veel meer te bespelen, zijn er veel meer characters te unlocken en zou ik je veel meer kunnen vertellen, maar vervelende contracten zorgen ervoor dat ik voor dit moment het tikken op mijn toetsenbord moet staken.





Dat haar heeft ie sinds ie optrad in Zuid-Afrika, en niet doorhad dat ze daar een heel ander voltage hanteren.

ROCKEN IN DE STUDIO

De vetste toevoeging van World Tour is ongetwijfeld de Studio mode. Hierin kun je naar hartenlust kloten met ontelbare geluidjes en zes instrumenten (er zitten ook nog een keyboard en een drumkit in de Studio verscholen) om zo een geheel eigen nummer in elkaar te draaien.
Gooi dit "meesterwerkje" vervolgens op Guitar Hero Tunes, een online distributiekanaal, en deel het met de wereld. Je kunt zelfs een heel album maken, compleet met hoes, dat vervolgens eenzelfde route naar fame kan volgen als een echt album. G.H. Tunes houdt namelijk ook dingen bij als de populairste songs en albums en de snelste dalers en stijgers in de charts. Download jij een van deze netjes gerangschikte songs van een andere speler, dan kun je die gewoon spelen op de vijf verschillende moeilijkheidsgraden. World Tour maakt deze gradaties in moeilijkheid namelijk automatisch aan, daarvoor hoef je nog geen vinger te verrekken.

JAMMEN

Samen met Brian heb ik nog minstens een half uur gehypnotiseerd staan kloten met de Studio, nog lang nadat alle andere journo's naar de andere kant van de kamer vertrokken waren om weer een song te imiteren.
Terwijl Brian riedeltjes maakte op zijn gitaar, creëerde ik beats met de drumkit die ik gewoon via mijn gitaarcontroller kon bedienen.
Hierbij kwam de nieuwe slidebar zeer goed van pas, want onder elk van de plaatjes zat weer een nieuwe shortcut om een bepaald ritme te maken.
Terwijl de lead director en ik zo lawaai zaten te produceren, was het net alsof we samen aan het jammen waren en dit zorgde voor een verbroederend gevoel, hoe lame dat ook klinkt. Zouden echte muzikanten hetzelfde voelen als ze met elkaar aan het rammen, zingen en pielen zijn? In dat geval had ik beter muzikant kunnen worden dan een (soort van) schrijver.



BIJ DE AUDITIE VROEGEN ZE OF IK ALLE NOTEN KENDE. DUS IK BEGIN MET: PINDA'S, AMANDELEN, HAZELNOTEN... WERD IK AFGEWEZEN!

VERWACHTING

Echt waar, Rock Band 2 moet met iets geniaals komen om deze shit te overtreffen. Was Guitar Hero eerst een manier om muzikale creativiteit te onderdrukken, World Tour wordt een medium om een nieuw soort muzikaal talent te creëren: de Digitale Band.

+ De Studio en daarbij G.H. Tunes.
+ Volledige customization van je band.
+ Het drumstel.
+ De vernieuwde gitaar.
− Waar gaat Rock Band 2 straks mee komen?



WOUTER

GUITAR HERO: WORLD TOUR
PS2 / PS3 / Wii / XBOX 360
NEVERSOFT / ACTIVISION / CONTACT DATA
HERFST 2008

SPORE JE WEL?

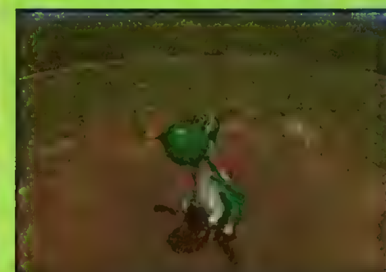
Met de komst van de Spore Creature Creator (zeg dat eens tien keer achter elkaar) is de Spore gekte compleet losgebarsten. Slechts achttien dagen hadden duizenden gamers ervoor nodig om meer gedrochten te creëren dan er door een hogere macht ooit geschapen zijn...

Waren het er op de E3 nog "maar" 1,7 miljoen, op het moment van schrijven is Sporepedia gevuld met zo'n drie miljoen wezentjes met dikke pikken en lelijke, behaarde puistenkonten. In Spore speelt de mens eventjes voor God, bepaal zelf maar of je daar echt blij van moet worden...

GAMECHARACTERS


Sonic


Raving Rabbid


Yoshi

BEKEND VAN TV


Pink Panther

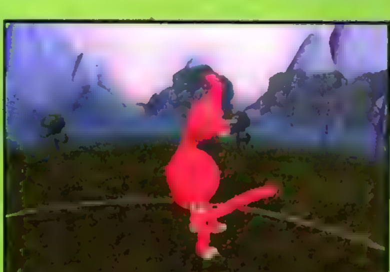

Gollum


E.T.

WILL WRIGHT: "ALS JE JE HELE LEVEN LANG SPORE ZOU SPELEN, HEB JE NOG NIET EENS ALLES GEZIEN."

PENISMONSTERS


Leuter


Lui


Piemel

RANSLAPPENFESTIJN


Naakte bladvrouw


Doggystyle


Een paard!!!

JAN VINDT EEN UITLAATKLEP

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Het was niet zo aardig van de Duitsers, dat ze ons land halverwege de vorige eeuw bezetten. En dus is het best leuk dat de nieuwe Brothers in Arms ons in staat stelt die moffen uit de Nederlandse straten te knallen. Jan had er in ieder geval geen problemen mee.



De kwartfinale Nederland – Rusland van het afgelopen EK keek ik op een vol terras in Amsterdam. Vraag me niet waarom, maar er was ook een groepje Duitsers aanwezig. Natuurlijk juichten die vervelende Duitsers steevast bij ieder doelgericht schot van de Russen.
De Duitsers speelden met vuur, maar toch werd er die avond niemand gelyncht. Alle Oranjefans bleven getergd en teneergeslagen zitten.
De flow was er niet meer. Fysiek zaten 'we' er door heen. En de Russen waren gewoon beter, natuurlijk.
Toen de Duitsers na de verlenging en de daarop volgende uitschakeling "Holland, Holland, alles ist vorbei" begonnen te zingen, zo recht in mijn gezicht, moest ik me inhouden om mijn lege bierglas niet stuk te slaan op het hoofd van die dikke Schnitzelvreter.
Net op tijd bedacht ik me dat Hell's Highway een veel betere en beschaafdere uitlaatklep was.



BROTHERS & CLANK?

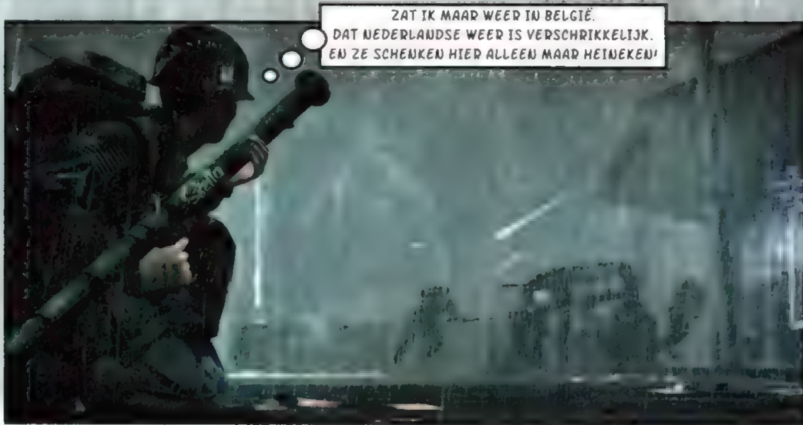
Inmiddels snort de previewcode van Hell's Highway op mijn PC, en heb ik ook direct de mooiste versie draaien.
De PC-versie ziet er, in tegenstelling tot Far Cry 2, een flink stuk beter uit dan de console-spellen. Ook op de 360 en PS3 oogt Gearbox' WOII shooter erg sfeervol, maar de PC biedt duidelijk meer grafische toeters en bellen.
Alle versies kenmerken zich wel door het grote verschil in sfeer dat de levels ten opzichte van elkaar hebben, met telkens weer een compleet nieuw kleurenpalet.
Er is een level dat zich midden in de nacht afspeelt in een voormalig ziekenhuis. Voordat de hel losbarst en je oog in oog met de Duitse belagers komt te staan, voelde ik mijn hart kloppen in mijn keel.
Ook het level dat reeds op de Ubidays speelbaar was, in de striemende regen, is naargeestig en intens. Precies zoals je het verwacht en wilt hebben in een BiA game.
Des te 'vreemder' voelen de kleurrijke levels overdag. Het gras is groen als in Viva Piñata, de appeltjes aan de bomen zo oranje dat het pijn doet aan je ogen, terwijl de

Niet alle toeristen wisten de typisch Nederlandse hagelslag te waarderen.









bomen en de huisjes ogen alsof ze vanuit een avontuur van Ratchet & Clank zijn overgeplaatst.
Waar is in deze levels het stof van destructie, de smaak van modder en de geur van bloed gebleven?

"WAAR IS DE GEUR VAN BLOED GEBLEVEN?"

KRUISJE

Dan nog twee designkeuzes waar ik mijn vraagtekens bij zet.
Allereerst de terugkeer van de crosshair. Je weet wel, dat kruisje dat constant in beeld is en aangeeft waar de kogels terecht komen.
Bij vrijwel elke hedendaagse shooter is dit standaard beeldinformatie, maar bij BiA was dit niet het geval. Wat betekende dat je altijd het werkelijke vizier van je wapen moet activeren en gebruiken om accuraat te kunnen richten. Dat maakte het uitschakelen van tegenstanders weliswaar wat lastiger, maar ook realistischer.
Maar goed, het kruisje is dus weer terug. En daardoor wordt de actie wat meer gericht op 'gewoon' schieten en wat minder op tactiek.
Het gaat te ver om te stellen dat je BiA: HH kunt spelen als een first-person shooter. Want zonder dekkingsvuur of inzet van je bazooka-team, kom je echt niet door sommige schermutselingen.
Maar je weet toch hoe het in de praktijk zal gaan...
Van mij mag dat kruisje eruit gesloopt worden.
Een ander nieuw en dubieus spelelement is de mogelijkheid in een tank te rijden.



MOLENS ENZO

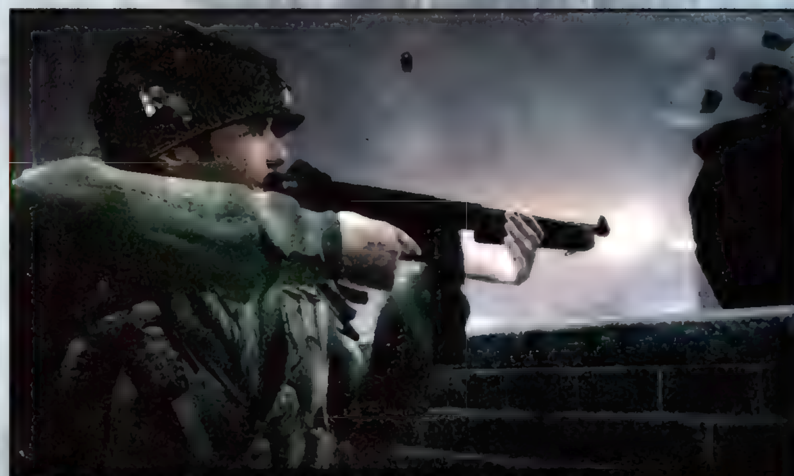
Zoals je waarschijnlijk al wist, laat BiA je deelnemen aan de operatie Market Garden, en speelt de actie zich dus af in bezet Nederland. Ook dit gegeven komt tot uitdrukking in tegenstrijdige uiterlijkheden.
Sommige straten, pleinen, uithangborden, fietsen en straatjes zijn bijvoorbeeld met veel gevoel voor authenticiteit (waarschijnlijk gebaseerd op archiefmateriaal) nagemaakt, terwijl het volgende level een handjevol molens tegen de achtergrond kwakt om de speler toch maar het gevoel te geven dat hij in Holland is.
Zeker wanneer er boerderijen met veranda's opduiken, lijkt het toch alsof de Amerikaanse ontwikkelaar te veel naar eigen omgeving en bronmateriaal heeft gekeken.



JOHN ANTAL 'NEVER QUITS'



De militaire adviseur John Antal, van meet af aan betrokken bij de BiA-serie, begint langzaam maar zeker een karikatuur van zichzelf te worden. Dat de man uber-militaristisch is, zij hem vergeven, maar zijn gewoonte om iedereen in zijn omgeving eenzelfde soort militair bewustzijn door de strot de duwen, begint ongemakkelijke vormen aan te nemen. Voormalig kolonel Antal baalt natuurlijk ook als een stekker dat BiA: HH meerdere keren is uitgesteld, aangezien de man al een jaar twee boeken op de plank heeft liggen rond de BiA franchise. Maar om nu een hele zaal vol journalisten 'We Never Quit!', 'We Will Fight!' en 'Leave No Man Behind!' te laten brullen... dat gaat wel heel erg ver.



Ook de Nederlandse bloemen vielen niet bij elke toerist in de smaak.

Het is zeker leuk om Brabantse dorpjes aan puin te crossen in zo'n roestblik op rupsbanden, maar zoiets hebben we natuurlijk al in honderd andere WO II games gedaan. Het voegt weinig toe, en lijkt puur ter variatie te zijn ingebouwd.

EMOTIONEEL WRAK

Wel bijzonder zijn de filmische explosies die zich vrij willekeurig aandienen. Wanneer het spel 'vindt' dat een bepaalde ontploffing in het bijzonder de moeite waard is, zoomt de camera in en zie je in slow motion de brokstukken, inclusief Duitse soldaten, door de straten dwarrelen. Een heerlijk bruut schouwspel.
Ook het verhaal maakt indruk, met name door de emotionele verwarring van squadleider Baker.
Het verlies van zijn mannen in de twee vorige games, heeft hem flink geraakt.
In BiA: HH zien we hoe zijn herinneringen hem opjagen. Nachtmerries en flashbacks maken van Baker een emotioneel wrak.
Dat het verhaal de nodige plotwendingen en verrassingen kent, maakt het er alleen maar spannender op. En zorgt er bovendien voor dat je door wilt blijven spelen. Ondanks de lichte teleurstelling over het gebrek aan vernieuwende gameplay.

VERWACHTING

Ik hou een dubbel gevoel over aan de previewcode van BiA: HH en dat had ik niet verwacht. De squad-actie staat nog steeds als een huis, maar ik krijg te weinig het gevoel dat de serie door Gearbox opnieuw op de kaart wordt gezet. Ook het verschil in sfeer dat de levels van elkaar onderscheidt, is wennen. Tegelijkertijd verveelt het opblazen van Duitsers natuurlijk nooit, zeker niet als dit wordt getoond in filmachtig slow motion. Volgende maand de review!

+ Meer verhaal en emotie.
+ Slow motion explosies.
+ Teamgebaseerde actie werkt nog steeds prima.
- Soms wel heel erg kleurrijke levels.
- Technisch al weer ingehaald door andere titels.
- Schijnbaar willekeurig vernietigbare omgevingen (soms wel, soms niet).



JAN

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
XBOX 360 / PS3 / PC
GEARBOX / UBISOFT
VERWACHT: SEPTEMBER 2008

WOUTER PROBEERT TE WINNEN

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Wouter deed er drie uur over om met de trein van Utrecht naar het Rockstar-hoofdkwartier in Breda te komen. Toen hij daar dan eindelijk van start ging met Midnight Club: Los Angeles, besefte hij dat het allemaal veel sneller had gekund.



Vraag me niet waarom, maar altijd als ik plaatjes van LA zie, moet ik aan Connie Palmen denken.

Als ik een stoere gast met een gepimpte bak was geweest, of laat ik het anders stellen, als ik een gepimpte bak had gehad, dan was ik binnen een half uurtje in Breda geweest.
Hadden die knakkers van Rockstar niet een uur op me hoeven wachten



Hier droomde Wouter dus van, toen zijn trein naar Breda vertraging had.

en had ik onderweg misschien zelfs een oppervlakkig sletje mee kunnen snaaien.
Gelukkig hebben wij gamers de beschikking over een prima medium waarmee we zulke fantasieën enigszins de werkelijkheid kunnen laten benaderen.
Hoewel het er niet naar uitziet dat je in MCLA (Midnight Club: Los Angeles) oppervlakkige sletjes mee kunt snaaien.
Maar voor de rest is alles wat met bossness en auto's te maken heeft wel aanwezig in deze titel.

SOORT VAN VERHAALLIJN

De laatste keer dat ik een soort van verhaallijn probeerde te volgen in een racegame, was tijdens het spelen van DTM Race Driver. Ondanks het feit dat er niet direct sprake was van een pakkende vertelling, bleek dit best een goede poging van Codemasters om races op verhalende wijze aan elkaar te breien.
Need for Speed Most Wanted en Carbon deden iets soortgelijks, maar NFS heb ik al sinds Porsche Challenge niet meer gespeeld. Bovendien heb ik gehoord dat de cutscenes in deze games op z'n zachtst gezegd niet van het niveau Spielberg zijn, dus heb ik wat dat betreft volgens mij weinig gemist.
Hoe dan ook, in MCLA zitten dus ook van die cutscenes.
Maar deze game wordt gemaakt door Rockstar, en dus krijgen we wel voor het eerst in de geschiedenis van de racegames echt coole filmpjes te zien, waarin realistische personages op overtuigende manier met elkaar lullen. Toch?

> "NOU BEN IK HELEMAAL GEEN SLECHTE COUREUR, EN DUS MOET IK CONCLUDEREN DAT MCLA GEEN MAKKELIJKE RACEGAME IS."

KLOTEN ZO GROOT ALS KANONSKOGELS

Ja, gelukkig wel. De scènes die ik te zien kreeg waren daadwerkelijk van GTA-niveau. Dan heb ik het over goede motion capturing, prima lip-sync en lekker lopende, soepel geschreven dialogen.
Het handjevol personages dat in de cutscenes werd geïntroduceerd, was overdreven stoer, heerlijk stereotiep en duidelijk torsend met kloten zo groot als kanonskogels. Rocksterren, zo mag je ze wel noemen.
De toevoeging van een oppervlakkig verhaaltje (het verhaaltje van GTA IV is ook zwaar overgewaardeerd, maar daarom nog niet slecht) is wat mij betreft een prima manier om de streetrace-vibe een extra lading dopeness mee te geven. Ik werd er dus wel blij van.
De echte racefanaten, die geen boodschap hebben aan de verwikkelingen van hun racer, en de beste man liever ondergeschikt zien aan de auto waarin hij rijdt, kunnen gewoon de verhalende intermezzo's doorklikken. Zulke heiligschennis is namelijk een optie.

PEARLESCENT PAARS-MET-ROZE GAYMOBILE

De mogelijkheden om zowel het uiterlijk als het innerlijk van je automobiel te pimpen en te tunen zijn volop aanwezig. Ik was zo een half uur verder, voordat ik tevreden genoeg was om met mijn scheurijzer weer de straten van LA te vervuilen.
Ook op het gebied van paintjobs, vinyls en decals zijn er ontstellend veel keuzes. Je kunt zelfs het interieur aanpassen, tot aan de metertjes in je dashboard aan toe.
Ik eindigde uiteindelijk met een pearlescent paars-met-roze gaymobile Saleen, compleet met een lekker foute zwarte weduwe (als in spin) op het dak en rode, spinnin' rims. Het is maar wat je mooi vindt, nietwaar?



Da's ook een manier om bekeuringen te voorkomen. Je nummerbord verwijderen.


De smog is vandaag wel erg plaatselijk.



OOK OP TWEE WIELEN

Ik mocht niet zelf aan de slag met de tweewielers in MCLA, maar ik zag wel lekkere namen als Kawasaki Ninja en Ducati langskomen. Ik verwacht dat de verdeling ongeveer 20% motoren en 80% auto's zal zijn en ben zeer benieuwd in hoeverre de tweewielers te customizen zijn, als het überhaupt al kan.

STOERDOENERIJ

Nadat de cutscenes hun ding hadden gedaan, mocht ik natuurlijk mijn allereerste wagen uitkiezen. De beginmachines varieerden van een uit zwarte en witte stukken carrosserie bestaande Volkswagen Golf, tot aan de minder snelle variant van de DAF, bij wijze van spreken.
Gelukkig hoefde ik weinig tijd te spenderen in zo'n pauperbak waar de gemiddelde Australiër in de outback zich nog voor zou schamen, en werd ik middels een cheat in een stoere Mitsubishi 3000GT VR-4 gedumpt.
Een spoor van rook en rubber achterlatend, begaf ik me dieper in de zwaar door LA geïnspireerde stad, waar ik al snel een potentiële tegenstander tegenkwam. Deze was als zodanig te herkennen door een duidelijke pijl boven zijn bolide, en ik hoefde maar naar de knakker toe te rijden en op Y te drukken om hem uit te dagen.
Er volgde wat stoerdoenerij tussen de twee coureurs, in beeld gebracht middels een korte cutscene, en toen was het tijd om te raggen en te scheuren.

BEWEEGLIJK

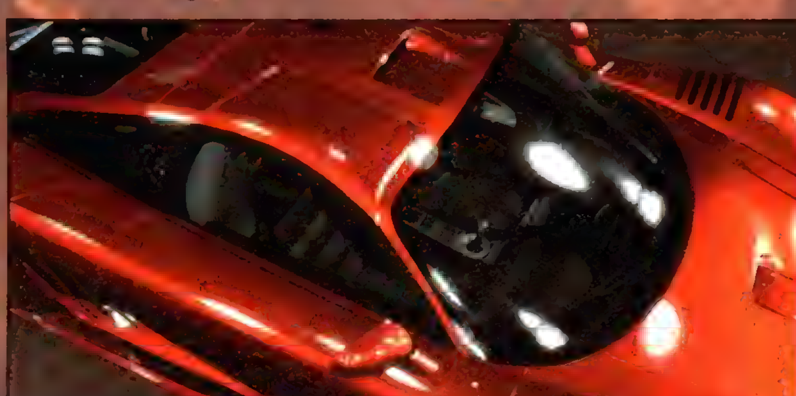
MCLA is behoorlijk arcade. Frontale aanrijdingen met onverplaatsbare objecten of andere auto's resulteren bijna nooit in een fatale crash en de A.I. doet weinig intelligents om je in te halen.
Toch had ik best moeite om een race te winnen, wat vooral te maken had met de drukke straten en het feit dat ik nogal moest wennen aan het camerasysteem.
De standaard-view van MCLA is behoorlijk beweeglijk. Niet alleen slingert de camera achter je bak aan als een Russische scholier na een kratje Wodka, hij glijdt ook naar de zijkant van je wagen als je je boost gebruikt, en knalt na het remmen naar voren alsof ie het allemaal niet aan zag komen.
Zeker, dit soort fratsen draagt bij aan het gevoel van snelheid, en waarschijnlijk raak je er vlug genoeg aan gewend, maar conservatief als ik ben schakelde ik toch al rap over naar het klassieke, wat minder spastische spelaanzicht.

PITTIG

Niet dat dit veranderde gezichtspunt veel uithaalde, want nog steeds verloor ik de helft van de races. Zelfs nadat ik een dikke, zelfgepimpte Saleen S302 Extreme onder mijn kont had geschoven.
Nou ben ik helemaal geen slechte coureur, en dus moet ik concluderen dat MCLA geen makkelijke racegame is. Helemaal als je nagaat dat mijn wagens veel sneller waren dan die van de tegenstanders, aangezien deze debug-versie mij liet cheaten als een Milli Vanilli.
Gelukkig maakt het op zich niet veel uit als je verliest, want zelfs als je als laatste eindigt, ontvang je een handjevol geld en reputatiepunten.
Toch verbaasde het me dat deze arcaderacer zo pittig is. Want Midnight Club is een game die vooral voor het grote publiek toegankelijk moet zijn.
Misschien dat de moeilijkheidsgraad nog wat naar beneden kan worden afgesteld, hoewel ik dat best jammer zou vinden.
Immers, een stoere pimpbakcoureur als ik krijgt natuurlijk eerder een natte versnellingspook als hij de vrouwtjes gek maakt met een fotofinish.


Blijkbaar dachten sommige chauffeurs dat ze naar het noorden reden.


Ja hoor, dit is typisch LA. Het enige wat ontbreekt zijn benevelde mannen met baarden en plastic tassen die om geld vragen.


Hopelijk begrijpen ook de blonde vrouwtjes waar ze moeten gaan zitten.

VERWACHTING

Het is misschien een makkelijke vergelijking, maar MCLA is simpelweg Burnout Paradise zonder spectaculaire crashes maar mét echte wagens, het pimpen van deze machines en een verhaallijn. En dat dat leuk is, dat hoef ik toch niet voor je uit te schrijven, of wel?

- + Stoere cutscenes.
- + Uitdagende politieachtervolgingen.
- + Een vrij te doorcruisen stad.
- + Echte wagens die flink naar de kloten kunnen.
- − Geen vette crashes.
- − Willen we wel weer pimpen en stoer doen?


WOUTER

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
ROCKSTAR SAN DIEGO / ROCKSTAR GAMES
VERWACHT: 10 OKTOBER 2008

RISE OF THE ARGONAUTS

De Griekse Goden zijn net de hoofdrolspelers van een soap. Ze wisselen sneller van partner dan Ed van onderbroek en zitten elkaar voortdurend dwars. Maar volgens Jan levert de Griekse mythologie ook mooie videogameverhalen op, zoals dat van Jason en de Argonauten.





Het verhaal van de Griekse koning Jason en diens vijftig kloeke opvarenden van de Argo stond model voor Rise of the Argonauts. Het betreft een actie-RPG van Codemasters, met de nadruk op actie.
Bloed vloeit rijkelijk in RotA en het is wel duidelijk waarom.
Jason is zwaar over de rooie wanneer zijn kersverse vrouw op hun bruiloft wordt vermoord. Alleen het mysterieuze Gouden Vlies zou Jason's geliefde uit de dood kunnen doen herrijzen.
En dus volgt een epische reis, waarbij Jason zich door niets en niemand laat stoppen.

OLYMPISCHE GODEN

Jij, de speler, kruipt natuurlijk in de huid van de getergde Griekse koning Jason. Je reisgenoten zijn niet de minsten, want legendarische helden als Hercules, Achilles, Atalanta en Pan stappen graag bij je aan boord. Je zult hun bovenmenselijke krachten nodig hebben, want de werelden die je bezoekt zijn hard en meedogenloos, net als de monsters die je er aantreft.
Als zelfs de kracht van je helden tekort schiet, kun je de hulp inroepen van de vier Olympische Goden Ares, Apollo, Hermes en Athene. Ze staan ook model voor de speelstijlvormen die je tijdens je avonturen ontwikkelt.

GODDELIJK KWARTET

Ares is de God van oorlog, en dus is hij de aangewezen persoon om Jason bij te staan tijdens de gevechten.
Koning Jason is overigens ook zonder de hulp van Ares al een vrij opvliegerig personage, iets wat tijdens gesprekken niet altijd even goed uitpakt.
Apollo is dan weer de God van de ratio. Kies je veel voor zijn back-up dan word je juist bedachtzamer en minder impulsief.
Apollo heeft bovendien een beschermend schild waardoor Jason op kracht kan komen en het schild als wapen kan gebruiken.







"DEZE EXPLOSIEVE MIX VAN GOD OF WAR, FABLE EN AGE OF MYTHOLOGY SMAAKT ALS NECTAR EN AMBROZIJN."

Athene is de Godin van de wijsheid, maar ook van de krijgskunst. Zij verschaft Jason inzicht in het beoordelen van mensen, terwijl haar speer tijdens gevechten weer goed van pas komt.
Hermes tenslotte, staat voor sluwheid, snelheid en vechten met het zwaard, eigenschappen die je vanzelfsprekend ook wel kunt gebruiken tijdens je lange reis.
Een reis die gemakkelijk 40 tot 50 uur gameplay oplevert, claimt Codemasters.

KRATOS KIJKT MEE

Om zo'n lange reis een beetje boeiend te houden, zijn enkele RPG-elementen toegevoegd. Maar dan met een toegankelijke twist.
Je hoeft je ervaringspunten bijvoorbeeld niet zelf te verdelen over statistieken, je vaardigheden (magie, close combat) worden automatisch beter naarmate je ze vaker gebruikt.
De actie is heftig en bruut, waarbij de geest van Kratos vast en zeker over de schouders van de ontwikkelaars heeft meegekeken.
Het afhakken van hoofden en ledematen, al dan niet met finishing moves, is de normaalste gang van zaken voor Jason en zijn crew.

TWEE SMAAKMAKERS

Voorafgaande wil niet zeggen dat Rise of the Argonauts een hersenloos hakspelletje is geworden. Verhaal en conversaties spelen namelijk een minstens zo belangrijke rol. Ze leveren sidequests op en laten je keuzes maken die het slot van het verhaal bepalen.
Het is grappig hoe de twee smaakmakers van deze game haaks op elkaar lijken te staan: de brute, bloederige vechtpartijen versus de vele vertakkende gesprekken. Maar het is een mix die lijkt te gaan werken.
Volgens de Griekse overlevering loopt het uiteindelijk slecht af met Jason. Ik kan ondertussen niet wachten deze geschiedenis eens te gaan herschrijven.

MYTHOLOGIE OP DE DS

Liefhebbers van mythologie kunnen binnenkort ook terecht in een nieuwe Age of Empires, speciaal gemaakt voor de DS. Age of Empires: Mythologies biedt turn-based strategie met drie speelbare kampen: de Noormannen, de Egyptenaren en de Grieken. Naast bekende AoE-invloeden, spelen mythologische helden en monsters, alsook fantasievolle krachten een belangrijke rol. Dit najaar moet de game het licht zien.



VERWACHTING

Deze explosieve mix van God of War, Fable en Age of Mythology smaakt als nectar en ambrozijn. Dek de tafel en dien maar op!

- ⊕ Griekse Helden.
- ⊕ Griekse Goden.
- ⊕ Mooie mix van keiharde actie en RPG.
- ⊖ Graphics kunnen beter.
- ⊖ Personages bewegen wat stijfjes.



JAN

RISE OF THE ARGONAUTS
PC / XBOX 360 / PLAYSTATION 3
LIQUID ENTERTAINMENT / CODEMASTERS
SEPTEMBER / OKTOBER 2008

MOTO GP 08

JJ GAAT RACEN IN ASSEN

Jarenlang was de Moto GP-licentie verdeeld over twee verschillende publishers: Namco en THQ. Super verwarrend. Die tijd is nu voorbij omdat Capcom de rechten naar zich toe heeft getrokken. Op uitnodiging van datzelfde Capcom reisde JJ naar Assen. En niet om bij Jurjen een kopje koffie te gaan drinken.

JJ kon als VIP gewoon over het asfalt van 't racecircuit rondlopen. De geluksvogels die drie pasjes hadden, mochten achter het hek op het gras spelen.



"CAPCOM HEEFT EEN GOEDE ZET GEDAAN DOOR DEZE LICENTIE IN ZIJN GEHEEL NAAR ZICH TOE TE HALEN."

Ik was uitgenodigd om als VIP de TT in Assen te komen zien, en hoe vet is dat! Hoe tof ik Formule 1, Le Mans of DTM ook vind, de shit die die ukkies op hun motoren uithalen, is echt ongehoord. Tijdens motorraces loop je tenminste nog kans om alles in je lichaam te breken.
Wat ook prompt gebeurde bij de TT, waar Capirossi en Hopkins flink geblesseerd raakten toen ze van hun tweewielers stuiterden.

HOOGST HAALBARE

Maar goed, ik was dus naar Drenthe gereisd om champagne te drinken op het feit dat alle Moto GP-rechten bij Capcom terecht zijn gekomen, en om even met de nieuwe game te spelen!
Ik was natuurlijk vooral benieuwd of Capcom had gesleuteld aan de serie. Een serie die in mijn optiek al bijna het hoogst haalbare had bereikt op het gebied van de virtuele motorsport.
In principe had Capcom gewoon kunnen doorbouwen op dat ijzersterke firmament zonder dat iemand had geklaagd. Maar dat was hen blijkbaar iets te gemakkelijk.

GROTE MENEREN

In de mode die ik mocht spelen, heeft Capcom namelijk een flinke aanpassing gemaakt.
Je racet in het nieuwe speltype niet meer als Stoner, Pedrosa of Rossi... maar tégen hen.
Inderdaad, ik stapte als Jan-Johan Belderok op de motor, en probeerde mezelf staande te houden tussen de grote meneren.
Door goed te scoren kun je uiteindelijk ook met Stoner, Pedrosa of Rossi gaan rijden, maar je begint dus gewoon als jezelf.
Een andere verandering is dat je door goed te presteren je motor kunt upgraden, en zo dus ietsje meer snelheid of een betere wegligging kunt veroveren.





WAARSCHIJNLIJK WEL

Leuke veranderingen, maar ik ben bang dat heel veel motorfans liever de real shit hebben en dus een gewone motor willen zien, en in het motorpak van de echte mannen willen kruipen. Je bent immers een fan van de sport of niet.
Capcom kon of wilde echter nog niet precies aangeven of er naast deze mode ook een simulatiemode aanwezig was. "Waarschijnlijk wel", was het antwoord. En daar hou ik me dan maar aan vast.
En ook een beetje aan de licentiehouder van de Moto GP, Dorna, die niet wil dat er ook maar iets aan hun competitie wordt veranderd.



ALS EEN HUIS

Qua besturing en gameplay is er niet veel veranderd aan Moto GP. En dat hadden ze ook niet moeten durven, want die shit stond reeds als een huis.
Binnen no time remde ik de coureurs er weer uit en sneed ik de bochten perfect aan.

Nee, Capcom heeft een goede zet gedaan door deze licentie in zijn geheel naar zich toe te halen. Met miljoenen fans wereldwijd is het afzetgebied immers enorm en als je beide opties aanbiedt (als jezelf rijden, of als Rossi) dan gaan ze hier zeker mee scoren.

PRATEN MET TWINTIG BIER ACHTER JE KIEZEN IS LASTIG

Kom bij ons niet aan met het gelul dat gamers sociaal gestoorde wezens zijn. Dat slaat namelijk nergens op.
Maar in Assen maakten de uitgenodigde gamers het ons niet echt makkelijk. Want wat we daar in het fanblok achter de grote tribunes allemaal te horen kregen, daar zouden sociologen van hebben gesmuld.
Feitelijk kwam het er op neer dat het vooral draaide om 'piemels in kutten', 'brommers kieken', 'zuipen is okay', 'we willen tieten zien', 'vroem vroem' en 'yyyyeeeeeeeh'.
Mogelijk had het iets te maken met de nacht van Assen en het feit dat men gemiddeld een bier of twintig achter de kiezen had... om elf uur 's ochtends.



VERWACHTING

Je kunt nu dus ook 'als jezelf' op de motor klimmen. Een leuke toevoeging, zolang je ook maar met de echte coureurs kunt racen.

- \+ Moto Gp is de shit.
- \+ Nieuwe mode is een leuke aanvulling, mits de simulatie er ook is.
- − Nieuwe mode is geen leuke aanvulling als simulatie er niet is.
- − Het seizoen is al bijna voorbij.



JJ

MOTO GP 08
CAPCOM
XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii / PC
OKTOBER 2008

E3: DE TELOORGANG VAN EEN HISTORISCH EVENT

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO = EXTREME EMPTY ENVIRONMENT

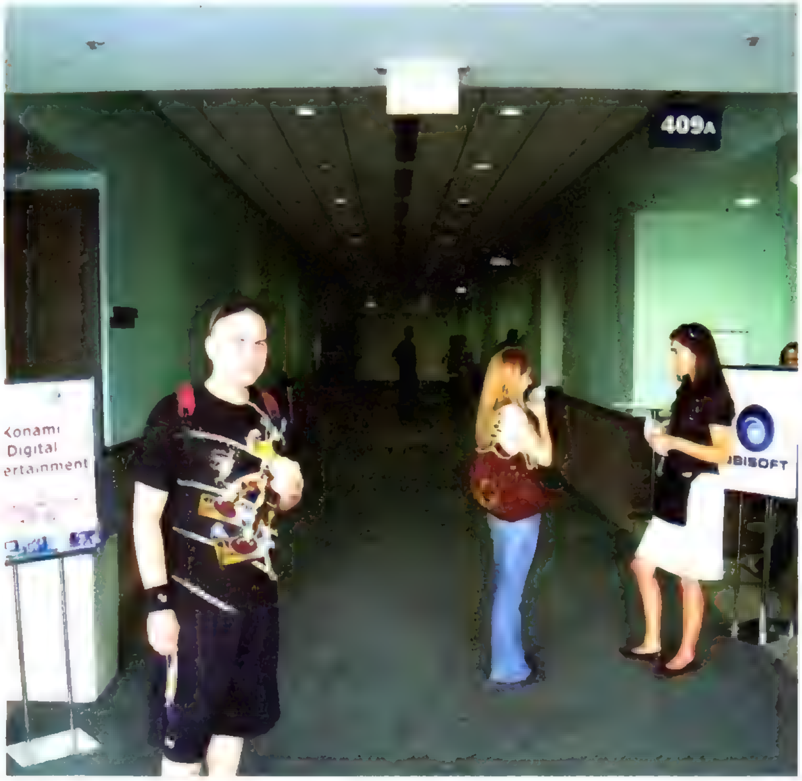
E3? Welke E3? Als je een beetje te hard door het Convention Centre stiefelde, liep je zo de beurs voorbij. Waar de E3 vroeger met gemak drie enorme hallen vulde en alles wat daar tussenin zat, ging het dit keer alleen nog maar om 'alles wat er tussenin zat'. Oftewel, de E3 bestond uit een heel kleine zaaltje en een kamertje of twintig erboven in de gang tussen de twee hallen. En geen lawaai, geen goodies, geen ronddarrende game-characters en geen boothbabes! Herstel, twee booth-babes, van een bedrijf genaamd Nyco ofzo. Die hadden waarschijnlijk het standhoudersregelement niet goed doorgelezen...



De E3 is duidelijk niet meer wat het geweest is. Vorig jaar was de beurs al klein en vond het voornamelijk plaats in een aantal peperdure hotels aan het strand van Santa Monica, maar dit jaar ging het echt nergens meer over. Men was weer teruggekeerd naar het good old Convention Centre in downtown Los Angeles, waar men met pijn en moeite de gang tussen de grote hallen wist te vullen. Het was alsof je een biljartwedstrijd in de Amsterdam Arena organiseert, met de tafel op de middenstip.
G4, een soort Amerikaanse MTV rondom games, deed dapper z'n best de boel nog een beetje op te leuken, maar feit was dat Tokyo en Leipzig deze beurs op het gebied van entertainment, show en publieke opkomst dik en dik voorbij zijn gestreefd. Nergens in de stad, noch op de buitenkant van het Convention Centre, was zichtbaar dat er een gamebeurs plaatsvond, terwijl de stad vroeger toch echt bruiste wanneer duizenden journalisten uit de hele wereld in LA neerstreken. Nu kon je een kanon afschieten in de entreehal. En als we hem bij ons hadden gehad, dan hadden we dat zeker gedaan. Gebeurde er tenminste nog iets...

LEEGTE

Zoals je aan de foto's op deze pagina kan zien, viel er op visueel gebied (TV en website) echt niks te brouwen van dit event. Het was nog saaier dan Zutphen op zondagochtend. Overal stonden camerateams wanhopig om zich heen te kijken hoe ze in hemelsnaam een beetje fatsoenlijk openings-shot voor de verslaggeving van deze beurs konden creëren. Maar van leegte en een paar nerds van RPGlovers.com valt gewoon weinig te maken.



UITVAARTBEURS

Hoewel we als journalisten fantastisch aan onze trekken kwamen, is dit niet de lijn die de E3 moet volgen. Gaming is fun en entertainment en dat wil je als event ook uitstralen. Nu leek het wel alsof we op de uitvaartbeurs waren beland. De industrie kan dan wel roepen dat men in de huidige setting kwa-liteit kan leveren, maar dan snappen we niet dat ze hun eigen events wel altijd volproppen met babes, lawaai, drank en celebs.
We denken dan ook niet dat de E3 in deze vorm volgend jaar terugkeert. Maar goed, dat zeiden we vorig jaar ook, en het bleek dus allemaal nog kleiner te kunnen. Wie weet staan we volgend jaar wel in het toiletten-gedeelte van het Convention Centre games te spelen. Daar passen toch zo een demopod of twaalf in.



TOPGAMES OP DE E3

WELKE GAMES KUNNEN EEN ACHT OF HOGER GAAN SCOREN?

De E3 kut? Niet echt! Weinig verrassend, dat kun je wel stellen, maar kut? Nee, want hoe kun je anders verklaren dat we de volgende zeven pagina's tot de nok toe kunnen vullen met games die allemaal richting de 8 of hoger dreigen te gaan?

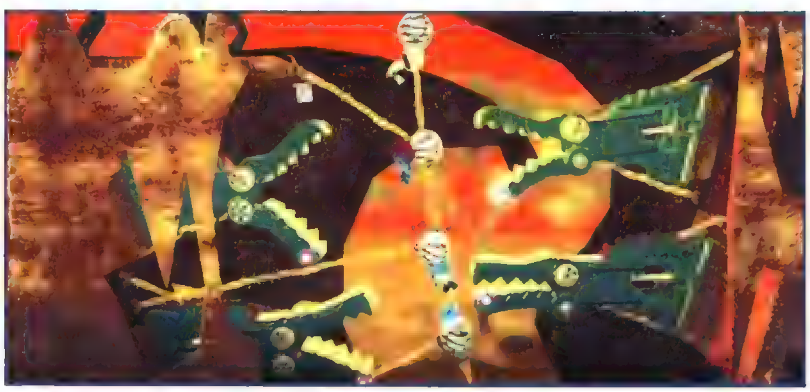
EMPIRE TOTAL WAR



Total War is altijd al een topserie geweest, van Shogun tot en met Medieval 2 heeft elk deel wereldwijd prachtige cijfers gescoord. Gelukkig lijkt Empire geen uitzondering op deze regel te worden.
Dit keer gaan we terug naar de tijd van Napoleon, musketten en enorme slagschepen. Vooral dat laatste hebben we geweten, want in een demonstratie zagen we hoe een aantal fregatten en kruisers elkaar te lijf gingen. Hierbij was het oog voor detail simpelweg bizar; als je inzoomt op een schip zie je de crew druk hun werk doen, als zo'n bootje zinkt dan zie je diezelfde bemanning hulpeloos in het water spartelen en de weg die elke kanonskogel uit de tientallen kannonnen aflegt, wordt apart berekend. Spooky!

RELEASE: 3 FEBRUARI 2009
PLATFORM: PC

LITTLEBIGPLANET



Tijdens de persconferentie van Sony konden we zien hoe je zelfs een powerpoint-presentatie in elkaar kan draaien met de level editor van LittleBigPlanet. En nog een leuke ook!
Die kleine, gekke Sackboy staat bovendien bovenaan ons lijstje van de meest toffe, toekomstige gamecharacters. Helemaal omdat je je eigen smoelwerk op het ventje kan plakken...

RELEASE: OKTOBER 2008
PLATFORM: PS3

FAR CRY 2



Wouter was al bijzonder enthousiast over deze titel en sinds zijn laatste speelsessie is de A.I. van de vijanden flink opgepoetst, dus reden genoeg voor gehopsasa en tralala van vreugde!
Even een voorbeeldje: we schoten een vijand in zijn been, waarna hij gewond maar niet verslagen op de grond bleef liggen. De man werd vervolgens door een van zijn vriendjes omhoog geholpen en verderop neergelegd. Toen we deze behulpzame knakker door z'n hoofd knalden, werd de gewonde soldaat plots weer agressief en begon hij met z'n pistool op ons te schieten! Kijk, enthousiast verweer, daar houden we nou van!

RELEASE: 2008
PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3

E3 2008 GEHAAT DOOR DE INDUSTRIE?

In 2007 was de E3 verspreid over hotels en een halfleegstaande hal. In 2008 was "alles" dus weer geconcentreerd in het aloude LA Convention Center... waarbij 80% van de ruimte niet gebruikt werd. Of er überhaupt een E3 in 2009 zal zijn, is nog maar de vraag. De eerste reacties vanuit de industrie op de 2008 editie zijn allesbehalve positief.
EA baas John Riccitiello uitte zijn ongenoegen in de San Francisco Chronicle als volgt: "I hate E3 like this. Either we need to go back to the old E3, or we'll have to have our own private events."



EA baas John Riccitiello.

Ook de Amerikaanse baas van Ubisoft, Laurent Detoc, was niet blij met de nieuwe opzet: "E3 this year is terrible. The world used to come to E3. Now it's like a pipefitters show in the basement."
Ex-Shiny oprichter David Perry (nu werkzaam bij Acclaim) deed onlangs ook een duit in het zakje: hij noemde de E3 in zijn huidige vorm 'stom en beschamend'.
Tja, van Perry begrijpen we het nog wel, maar EA en Ubisoft stonden er dit jaar gewoon en het lijkt ons dat ze toch van tevoren wisten, wat de opzet was. En bovendien was het EA zelf dat twee jaar geleden 'de oude E3' opblies door te zeggen dat die aanpak niet meer werkte. Lekker opportunistisch dus.
Een ding staat vast: als de E3 volgend jaar doorgaat, zal het (opnieuw) in een andere vorm zijn.

POWERSPY

- PU.nl mag dan wel een nietszeggende website zijn in vergelijking met IGN en Gamespot; JJ en Wouter waren iedereen wel te snel af met de wereldprimeur dat GTA naar de DS kwam.
- Het bericht stond twee dagen voor de aankondiging al op onze website.
- Overigens zal Sony niet bepaald happy zijn geweest met die aankondiging. GTA wel naar de DS en niet naar de PSP...
- Dat de E3 inmiddels een bekend gegeven is in ons land, bleek wel bij de kaartcontrole in de trein op weg naar Schiphol. De conducteur herkende JJ en ging helemaal uit zijn dak toen hij hoorde dat ie naar LA ging. En dat gold ook voor de talloze jongeren die onze breedgeschouderde E3-ganger op het vliegveld tegenkwam.
- JJ moest keer op keer uitleggen naar welke games hij uitkeek en was zo niet in staat zijn traditionele maaltijd voor het vliegen (een hamburger en een Fristi) weg te werken. De man kreeg dan ook een enorme wegtrekker tijdens de vlucht.
- De E3 kan nog zo klein zijn, de dikke Amerikaanse gamenerds blijven komen, inclusief lichaamsgeur en diepe vragen over level 70 Paladins.
- De aanwezigheid van die gasten was waarschijnlijk de reden dat men de airconditioning in de mediaruimte op -10 had gezet. Want je wil natuurlijk niet dat die gasten gaan zweten.
- Jan was dan wel niet fysiek aanwezig op de E3, hij kon het toch niet laten een keer of zestig te bellen met Wouter en JJ. 'Of ze toch nog even bij Eidos langs konden gaan want hij had via via horen zeggen dat Deus Ex 3 ergens in een donkere bezemkast werd vertoond'.
- Hilariteit alom toen JJ, Wouter moest vervangen bij de vertoning van Civilization IV: Colonizaton. Een diepe simulatie waar JJ net zoveel van begrijpt als van het Uri-Uri dialect dat in Zimbabwe wordt gesproken.
- Tot overmaat van ramp zat JJ ook nog alleen in het zaaltje en dus moest hij uit alle macht proberen niet te schaapachtig naar de menuutjes vol gegevens te kijken.
- Dat dit niet gelukt is, moge duidelijk zijn.
- De Powerspy wist uit betrouwbare bron te vernemen dat er aan meerdere Halo-games wordt gewerkt (inclusief Halo Wars) en dat Alan Wake zeer mooi gaat worden en binnenkort vertoond zal worden.

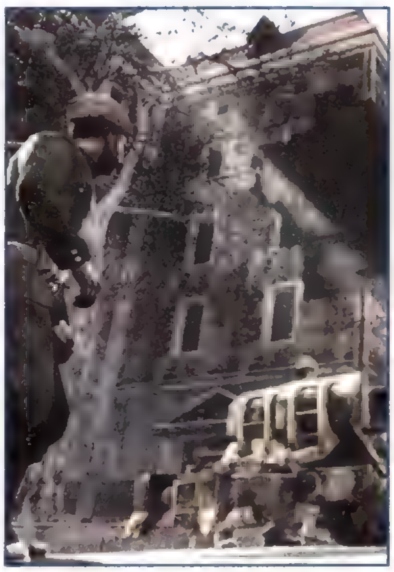
SILENT HILL: HOMECOMING



RELEASE: 2008
PLATFORM: PS3 / XBOX 360

We keren weer terug naar het mistige stadje waar je eigenlijk liever niet wil wezen, maar dat helaas nogal een trekpleister schijnt te zijn voor vermiste mensen. Met andere woorden: Iemand kwijt? Begin en eindig uw zoektocht in Silent Hill! Homecoming leek verdomd veel op een nieuwe generatie versie van deel 2: vrijelijk rondlopen in de freaky, verlaten woonplaats, terwijl je allemaal kippenvelopwekkende shit meemaakt en met een minimum aan wapens smerige beesten moet afmaken.
Helemaal niets mis mee natuurlijk, want Silent Hill 2 is nog steeds een van de meest enge games ooit...
En stel je dat eens op z'n next-gens voor. BRRRR!!!

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



RELEASE: Q4 2008
PLATFORM: DS / Wii / PS2 / PC / PS3 / XBOX 360

Kiefer Sutherland die een van de belangrijke stemmen doet, een vlammenwerper om lekker de begroeiing incluis de arme zielen die zich er doorheen begeven mee in de fik te steken, een co-op mode zowel splitscreen als online, wat is er eigenlijk niet vet aan CoD 5?
Oja, dat het zich weer in die clichématige Tweede Wereldoorlog afspeelt. Maar daar heeft alleen Wouter problemen mee, JJ vindt het wel prima.

DC UNIVERSE ONLINE



Dat MMO's niet meer alleen beperkt blijven tot de PC, moet Age of Conan binnenkort gaan bewijzen en ergens volgend jaar dus ook DC Universe Online. Dachten we een paar maanden geleden nog dat er een MMO van comic-rivaal Marvel zou komen, nu zijn de rollen dus even drastisch omgedraaid.
Jim Lee, een verdomd goede tekenaar die voor beide bedrijven zijn artistieke ding heeft gedaan maar nu uitsluitend voor DC Comics werkt, heeft vooral Wouter aardig enthousiast gekregen over deze superhelden-MMO. Je creëert hierin je eigen schurk of held en kan vervolgens zij aan zij vechten met gevestigde namen als Batman, Wonder Woman, The Flash of Superman. Heb je echter voor de evil kant gekozen, dan sluit je allianties met mafkezen zoals de Joker.
Dit kan wel eens verplichte kost worden voor de superheldenfreak.

RELEASE: 2009
PLATFORM: PS3 / PC

DE PLUSPUNTEN VAN DE NIEUWE E3

- De Molyneux, Reigns, Yamauchi's, Miyamoto's en Cliffy B's van deze wereld liepen vrij rond en waren makkelijk aanspreekbaar.
- Het stonk niet naar ongewassen World of Warcraft-shirts.
- Ook als je niet op de lijst stond, kwam je altijd nog wel naar binnen.
- Je liep na de E3 niet als een bejaarde met spit.
- Onze oren zijn iets minder beschadigd.
- Elk feest was blij met je komst, want de zalen waren overal half leeg.
- We hebben onze maximale tolerantiegrens voor dikke nerds voor het eerst niet overschreden.



OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

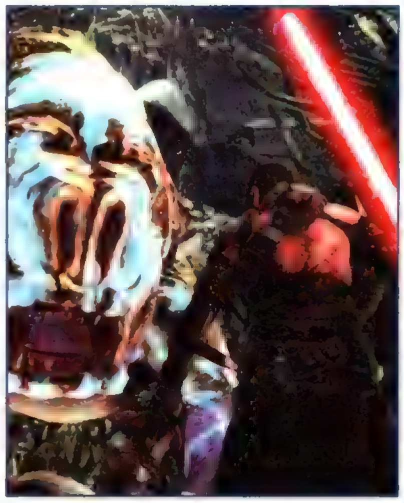


JJ had zich zwaar verheugd op deze titel en was dan ook enigszins teleurgesteld dat we geen echte gameplay van de game te zien kregen. Tenminste, daar gaan we maar even vanuit, want de bizar vette beelden die we wél te zien kregen, kunnen onmogelijk ingame footage zijn. Helemaal als je rekening houdt met het feit dat de game zich afspeelt op een immens eiland van meerdere vierkante kilometers groot, waar je vrijelijk op rond kan wandelen en met gebruik van een griezelig realistisch arsenaal aan wapens en voertuigen naar hartelust soldaten naar de hel kan schieten.
Dat kan toch allemaal niet zo mooi in beeld gebracht worden als in dat filmpje dat we gezien hebben. Echt niet! Zeker weten! Toch?

RELEASE: 2009
PLATFORM: XBOX 360 / PS3 / PC

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Drie woorden: ontiegelijk indrukwekkende physics-engine. Bomen die op realistische wijze versplinteren, Stormtroopers waar je de vloer mee aanveegt en die zich hulpeloos aan het dichtstbijzijnde object proberen vast te grijpen, metalen deuren die ombuigen... niets is te gek in Unleashed. En laten we vooral niet vergeten dat die apprentice ontzettend stoer is (check hoe hij zijn zwaard vasthoudt!), dat het verhaal van de game een hiaat in de SW-saga opvult en dat je kont mag schoppen met Darth Pappa himself.



RELEASE: 19 SEP 2008
PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PS2 / PSP / DS / Wii

STORMRISE



Een RTS op de console die eigenlijk in third-person view gespeeld wordt. Twee aparte keuzes die allebei allerminst garant staan voor een fijne game, maar wel lekker origineel op een riskante manier. Bovendien komt de game uit de stal van Creative Assembly en deze knakkers hebben al heel wat ervaring in het genre (Total War).
We hebben het helaas niet zelf kunnen spelen maar de developer die het ons voordeed, leek met een bizar gemak zijn manschappen te verplaatsen en te switchen tussen de units, waarbij ook meteen de view veranderde, om de troepen van zijn tegenstanders tot puin te schieten.
Wouter vond het wel bijzonder jammer dat de game vooral op multiplayer gericht is (RTS-en tegen menselijke tegenstanders vindt hij een té stressvolle bezigheid), maar werd dan wel weer blij van de volledig customizable leider van je leger.

RELEASE: 2009
PLATFORM: PC / PS3 / XBOX 360

DE PARTY'S

Ze waren er nog steeds, de feesten, maar nu hadden ze meer het karakter van een gezellige familieverjaardag dan van een monsterfeest zoals de Sony Party vroeger was. En allemaal voor elf uur afgelopen. Sony, EA en Nintendo noemden het dan ook recepties, waar gewoon relaxed een beetje geborreld kon worden.
Verder bezochten we de Fallout 3- en Gears of War 2 party, alhoewel party hier echt een te groot woord was. Maar ja, wat wil je dan ook als je een ruimte vult met 98% mannelijke nerds en een hoop gameconsoles. Dan zit dus iedereen te gamen in plaats van met ontbloot bovenlijf op de bar de Macarena te dansen en tegen de chicks aan te rijen.



Naast Wouter collega Jesse van [N]Gamer en GMR.

POWERSPY

- Apart moment in een bar in LA waar JJ en Wouter in gesprek raakten met een Amerikaanse E3 bezoeker. Met veel passie en plezier werd er over shooters als Call of Duty gesproken.
- Toen JJ meldde dat we [illegible] met Operation Flashpoint 2 [illegible] kunnen gaan oorlog[illegible], antwoordde de Amerikaan dat die wel meeviel.
- De man bleek net terug uit Irak...
- Dat de E3 klein was, viel goed te merken aan de taxichauffeurs. Waar ze vroeger allemaal wisten dat de beurs er was en massaal bij het Convention Center postten om hun vrachtjes op te pikken, daar moesten JJ en Wouter nu steeds uitleggen dat er ergens in LA een gamebeurs plaatsvond.
- De [illegible] werden ook [illegible] de [illegible] kant van het Centre afgelopen. [illegible]
- Want feestjes waren er weer volop, alleen nu met veel minder publiek. [illegible]
- Het leukst was de Fallout 3 party waar de muziek lekker hard stond en flink gepompt werd.
- [illegible] was de karaoke-set in de bar. De combinatie alcohol en zingen bleek zoals zo vaak een slechte. Het [illegible] van de aanwezige journalisten was zo [illegible] dat Wouter er van schrik zijn paspoort door verloor.
- Opmerkelijk en misschien ook wel kenmerkend was het antwoord van Miyamoto op de vraag van een journalist of Wii Music eigenlijk een game of een stuk speelgoed was. "Het is inderdaad speelgoed", antwoordde Miyamoto, "en dus beter dan een videogame".
- [illegible] de [illegible] van de journalisten [illegible] was het er over eens dat Resident Evil 5 behoorde tot de beste games op de E3. Alleen die typische [illegible] besturing, daar waren [illegible] over te spreken.
- Waarop Capcom nog dezelfde dag een persbericht liet uitgaan dat het heel wel mogelijk was dat de uiteindelijke versie van de game [illegible] E3-demo [illegible] te bezitten.
- Het fake verhaal over de prijsverlaging van de Xbox 360 bleek dus een [illegible] te zijn. Journalisten hadden het verhaal [illegible] de 20 G-versie en het feit dat men nu voor dezelfde prijs als de 40 G-versie een 60 G-versie krijgt door elkaar gehaald.

POWERSPY

- [illegible]
- [illegible]
- En de Wii? Die kan beter een prijsverhoging krijgen omdat [illegible] kan voldoen aan de massale vraag.
- [illegible]
- [illegible] te klussen, aangezien hij van zijn [illegible]
- Waarop JJ aangaf dat hij dan wel een [illegible] den en ons een rekening van 300 dollar laten lappen.
- [illegible]
- [illegible] dikke filmpjes (MAG en God of War [illegible] ze de lat voor de ontwikkelaars meteen heel erg hoog legden. Want net als bij Killzone 2 wil iedereen die games nu zo spelen…
- [illegible] betere E3 gehad. Je moest echt goed [illegible]
- [illegible] Hero en Rock Band als een dolle verkopen, wil iedereen proberen daar een graantje van mee te pikken. En dus wemelde het van de karaoke- en ritmespelletjes. Een beetje het [illegible]
- [illegible] belegen. Ze zijn immers allemaal al eerder bij Sony en Nintendo [illegible]

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Van deze DS GTA weten we eigenlijk nog geen ruk. We hebben alleen de titel te horen gekregen tijdens de persconferentie van Nintendo, en dat was het enige goede nieuws op die hele presentatie, maar dat terzijde.
Waarom we Chinatown Wars toch in deze lijst van toppers hebben geplaatst? Tja, het is een titel van Rockstar, het is GTA en dat het op de DS komt (GTA Advance, anyone?) nemen we dan maar even voor lief. Die eerste twee gegevens staan namelijk al garant voor op zijn minst een ronde acht, of Rockstar moet in de tussentijd plots een aanval van chronische a-creativiteit hebben gekregen.

RELEASE: Q4 2008
PLATFORM: DS

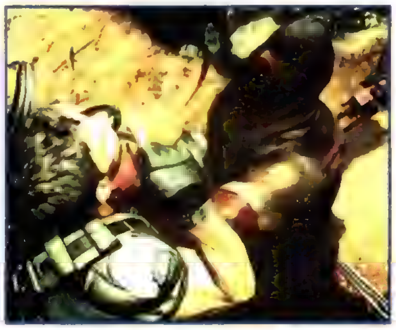
SHAUN WHITE SNOWBOARDING



Toch nog even een Wii-game, hoewel Nintendo tijdens deze E3 weinig heeft betekend voor de hardcore-gamer. Want snowboarden met de Balance Board is natuurlijk precies waar dat stuk plaat voor gemaakt is. En zelfs de soccermom die het grootste deel van de Nintendo persconferentie presenteerde, kon de game spelen, dus met de besturing moet het wel goed zitten.

RELEASE: NNB
PLATFORM: Wii / XBOX 360 / PS3 / PS2

RESIDENT EVIL 5



Resi 5 lijkt in bijna alles op zijn voorganger, behalve dan dat je nu een partner in de vorm van een Afrikaans chickie bij je hebt die je bijstaat met raad en daad. Natuurlijk is er niets mis met een game die op Resident Evil 4 lijkt, maar zijn we die omslachtige besturing inmiddels niet een beetje zat? Gelukkig wordt daar waarschijnlijk wat aan gedaan, zoals je in de Powerspy kunt lezen. En dat zou mooi zijn, want dan benadert RE 5 dus de perfectie! Hoewel het 'zombies' (oké Jeroen, het zijn geen zombies) kapot schieten op klaarlichte dag nog wel even wennen is…

RELEASE: 2009
PLATFORM: XBOX 360 / PS3

LEGO BATMAN

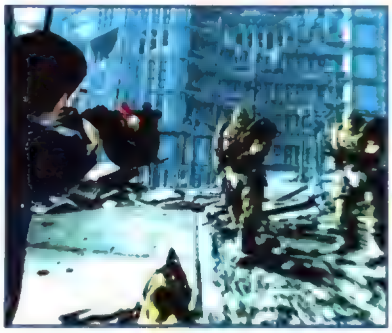


De originaliteit is na Indiana Jones en Star Wars ver te zoeken, maar omdat Batman, anders dan Indy, weer een enorme hoeveelheid aan afwisselende en herkenbare personages in de aanbieding heeft, moet de liefhebber deze game zeker in de gaten houden.
LEGO Batman zit bomvol met extra's, heeft een ongekende replay-waarde dankzij de freeplay mode en is gewoon lekker simpel, zet je brein op nul gameplay. Wouter staat te trappelen [Brein op nul gaat bij Wouter vanzelf – Ed] JJ haalt zijn schouders op…

RELEASE: 26 SEPTEMBER 2008
PLATFORM: PSP / DS / PC / Wii / PS3 / XBOX 360 / PS2

FALLOUT 3

JJ vond de wereld van Fallout 3 er wel heel erg somber uitzien, maar goed, een post-apocalyptisch Washington is natuurlijk geen happy place en dit moet dan ook uitgestraald worden.
Wij gaan er nog steeds vanuit dat Bethesda een prestatie gaat afleveren die de titel 'Game of the Show' in alle opzichten waarmaakt.



RELEASE: Q3 2008
PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC

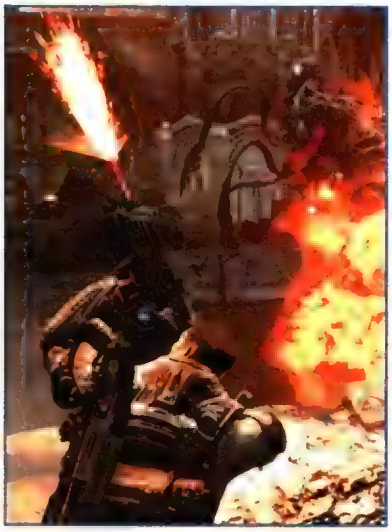
STREET FIGHTER IV



Wouter beschreef de graphics van SF IV als heerlijk sappig, rond en kleurrijk. Je zou het niet verwachten, maar alleen dit al zorgt ervoor dat de fighter een flinke dosis nieuwigheid en versheid krijgt ingespoten. Tel daarbij op de nieuwe knokluitjes plus nog een tig aantal dingen die JJ en Wouter niet op de E3 hebben kunnen checken en je kunt wel zeggen dat ze er klaar voor zijn. Kom maar op met die shit!

RELEASE: NNB
PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3

GEARS OF WAR 2

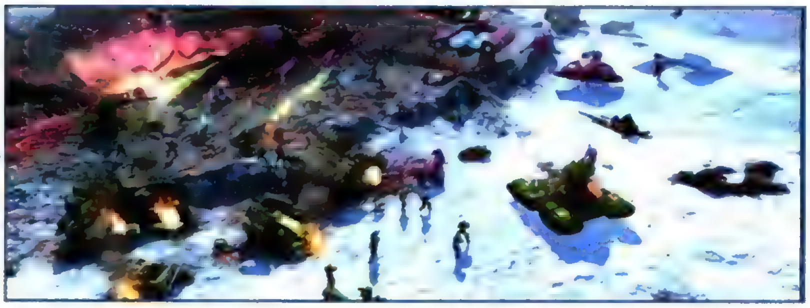


Wouter en JJ hebben de multiplayer van GoW 2 uitgebreid kunnen checken op een speciaal daarvoor georganiseerd feestje. Vooral de meatflag mode viel daarbij op; hierin moet je een agressieve dude, die opvalt omdat hij niet zo volgespoten is met steroïden als de rest, neerschieten en hem vervolgens als een meatshield meeslepen naar een bepaald punt in de map. Chaos gegarandeerd! Ook de op de E3 aangekondigde Horde speelmodus viel op. Het concept hiervan is simpel: verzet jezelf met maximaal vier maten tegen verschillende in moeilijkheid toenemende golven door de A.I. aangedreven Locusts. De kunstmatige intelligentie was hierbij indrukwekkend en de moeilijkheidsgraad was na golf drie al zo hoog, dat je het met z'n tweeën al wel kon vergeten. Staat zeker garant voor vele toffe uren.

RELEASE: 7 NOVEMBER 2008
PLATFORM: XBOX 360

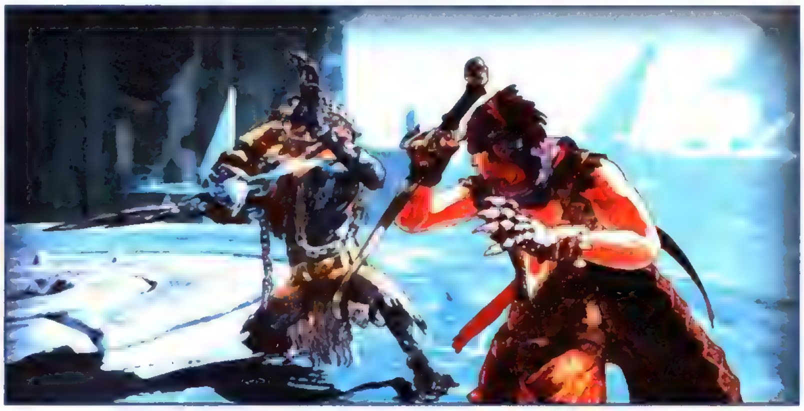
HALO WARS

Wouter heeft het gespeeld en het werkt. Dankzij een aantal eenvoudige shortcuts op de controller (linker bumper is alle units kiezen, rechter bumper is alle units in beeld selecteren, vierpuntsdruktoets naar beneden is terug naar de basis, etc.) en een versimpeling van het RTS-concept (de basis is één groot blok waaruit je verschillende gebouwen kunt laten oprijzen), speelt Halo Wars als een trein.
Nu we weten dat de gameplay in orde is, bestaat er weinig twijfel over de kwaliteit van de game. Het Halo-universum is immers een prima basis voor een interessant verhaal en de kleurrijke stijl van deze franchise is iets dat je moet diggen, maar als je er geen moeite mee hebt, dan hou je ervan! Het komt prima in orde met deze titel. Jan, ben jij ook weer gerustgesteld...



RELEASE: NNB
PLATFORM: XBOX 360

PRINCE OF PERSIA



Ondanks dat dit niet bepaald JJ's game is, was de gozert niet stil te krijgen over de cel shaded Prins: "Doodgaan in games is niet meer van deze tijd, man!" Sure, JJ... Maar toegegeven, de Prince lijkt lekkerder in zijn vel te zitten dan ooit, beweegt nog soepeler dan we voor mogelijk hielden en de samenwerking met chickie Elika levert even oogstrelende als spectaculaire moves en effecten op.
Prince of Persia is nu al duidelijk een nieuwe mijlpaal in de serie (hoewel Ubi het eigenlijk als een compleet nieuwe serie ziet). Dit gaat hoge ogen gooien!

RELEASE: TWEEDE HELFT 2008
PLATFORM: XBOX 360 / PS3

WOUTER, DE KOFFER EN EEN PASPOORT

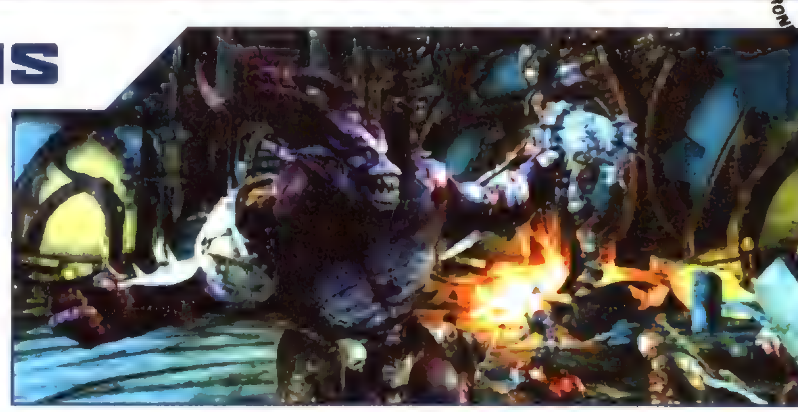
Wat er met Wouter precies aan de hand was in LA, daar is JJ nog steeds niet achter, maar de man slaagde erin constant dingen kwijt te raken. Bij aanstekers, de oplader van je mobiel of een CD met screenshots maakt dat nog niet zo veel uit. Maar als iemand zijn koffer en vervolgens ook zijn paspoort laat verdwijnen... daar word je niet vrolijk van.
Als eerste kwam zijn koffer dus niet aan op LA Airport en niemand wist waar ie was. En daar sta je dan in een heet LA met enkel een pakje sigaretten, je laptop en een noodtasje van de KLM met daarin een tandenborstel en een wit T-shirt. Zeven dagen in dezelfde boxer en sokken gaan rondlopen gaat dan niet werken.



Toen de koffer na twee dagen nog niet terecht was, besloot Wouter daarom maar voor een paar honderd dollar een nieuwe garderobe aan te schaffen. Om bij thuiskomst zijn koffer voor de deur aan te treffen.
Alsof dat al niet bizar genoeg was, besloot meneer daarop zijn paspoort 'ergens' in LA te laten vallen. En LA is net even iets groter dan Veendam. Maar ook hier kwam de engel van zijn schouder af. Een Nederlander die JJ kende van de PU en in LA woonde, bleek in hetzelfde café te zijn geweest waar Wouter zijn rode boekje op de grond had laten vallen. En de baas van dat café had hem bij toeval gevraagd of hij de eigenaar van dat paspoort kende. De jongen wist JJ op de E3 te traceren waarna Wouter toch nog naar huis kon. Immers het consulaat van Nederland, wat toen al ingeschakeld was, gaf aan dat het soms een week kon duren voordat je een nooddocument had...



DRAGON AGE: ORIGINS



Dragon Age was met grote voorsprong Wouter's favoriet op de E3. De spirituele opvolger van zijn favoriete RPG-serie, Baldur's Gate, biedt dezelfde tactische gameplay als z'n inspiratiebron, alleen dan in een 3D omgeving. Je gaat op stap met een groep avonturiers, bijvoorbeeld een mage, een warrior, etc., en je moet hun verschillende skills op effectieve wijze gebruiken om vijanden te verslaan. Om te kunnen begrijpen dat dit ontzettend bruut is en een ongekende diepte met zich meebrengt, zul je toch echt Baldur's Gate gespeeld moeten hebben.
Wat die game van weleer dan weer niet had, zijn vette cutscenes en dit heeft Dragon Age wel, waardoor Wouter van de grond geschraapt moest worden toen de presentatie eenmaal afgelopen was.

RELEASE: Q1 2009
PLATFORM: PC (WAARSCHIJNLIJK OOK PS3 EN XBOX 360)

DARK VOID



JJ vond de vijanden in Dark Void een beetje generiek en karakterloos, maar ook hij kon niet ontkennen dat we vette actie te zien kregen.
Stel je het coversysteem van Gears of War voor, plus de mogelijkheid om zweefsprongen te maken met een jetpack in combinatie met het feit dat je hoofdpersonage een stuk leniger is dan een Dom of Marcus. Gooi daarbij verticale shoot-outs waarbij je character naar boven klimt en je hem van onderaf bekijkt (dode vijanden lazeren dus recht op de camera af), vette upgrades voor je mannetje, de mogelijkheid om op verdomd stoere wijze vehikels van je alien-vijanden te jatten… en je kunt wel spreken van een mogelijke topper.
JJ houdt nog een slag om de arm, terwijl Wouter al bijna verkocht is.

RELEASE: Q4 2008
PLATFORM: XBOX 360 / PS3 / PC

FABLE 2



Meneer Molyneux was weer vol enthousiasme over zijn "Mother of all RPG's" en ondanks dat Wouter de man een beetje een rare snuiter vindt, begint hij al wat warmer te worden voor de game (Fable 1 vond hij te teleurstellend om er blij van te worden).
Er waren verschillende pods op de Microsoft booth aanwezig waarop je het sociale aspect, het gevechtsysteem en het begin van de game kon checken. Het zag er allemaal prima uit en Molyneux beloofde ook nog eens dat alleen het verhaal van Fable 2 al zo'n twaalf uur speeltijd in beslag neemt.
Laten we hopen dat de rest van de game, zoals geld verdienen middels allerlei baantjes, trouwen, kinderen krijgen, etc. nog eens tachtig uur in beslag neemt. Dan is Wouter in ieder geval tevreden…

RELEASE: Q4 2008
PLATFORM: XBOX 360

JE CONSOLE ALS THUISBIOSCOOP

Dat je de Xbox 360 en PlayStation 3 als DVD (of BluRay)-speler kunt gebruiken, weten we allemaal. Die functionaliteit werd dan ook flink in de spotlights gezet door de twee hardwareboys. Beiden kondigden deals met studio's aan die hun films beschikbaar stelden voor downloads via Xbox Live en PSN en lieten zien hoe je die films snel en makkelijk binnenhaalt. Echt een coole service die de videotheek wel eens flink pijn kan gaan doen, ware het niet dat deze deals alleen voor de VS gelden. Europa met zijn tientallen landen en eigen wetten geldt als zeer lastig om dit soort afspraken te maken. Damn!!!

GEEN E3 COMPLEET ZONDER DUKE NUKEM-GERUCHTEN

En ook dit jaar werd de komst van Duke Nukem Forever weer met een jaar uitgesteld. Het begint allemaal een beetje uit te draaien op een slechte soap of een domme running gag. Maar helemaal stil rond de blonde varkenshater (zou Duke moslim zijn…) was het ook weer niet. Een paar illegale screenshots lieten namelijk zien dat Duke Nukem 3D binnenkort naar Xbox Live Aracade komt. Niet iets waar we nu in een keer Fallout 3, Gears of War 2 of LittleBigPlanet voor laten liggen, maar we zijn in ieder geval blij dat de gast nog leeft. Want lachen was het vroeger wel.



MEER, MEER, MEER…

Hieronder de games die óf eigenlijk geen computerspellen zijn (speelgoed?), of de selectie (net) niet gehaald hebben, of waar JJ en Wouter net even geen tijd voor hadden, of waar ze alleen een trailer of teaser van gezien hebben.

- Wolfenstein 3D
- Killzone 2
- Resistance 2
- MAG
- God of War III
- Resistance Retribution (PSP)
- Wii Music
- Wii Resort
- Flower (PSN)
- Spider-Man: Web of Shadows
- EndWar
- Project Origin
- Civilization IV: Colonization
- Spore
- Rock Band 2
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Borderlands
- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts
- BioShock PS3
- Mercenaries 2: World in Flames
- Bionic Commando
- Quantum of Solace
- Singularity
- Postal III
- Mega Man 9
- Damnation
- Rise of the Argonauts
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
- Tomb Raider: Underworld
- Ultimate Band

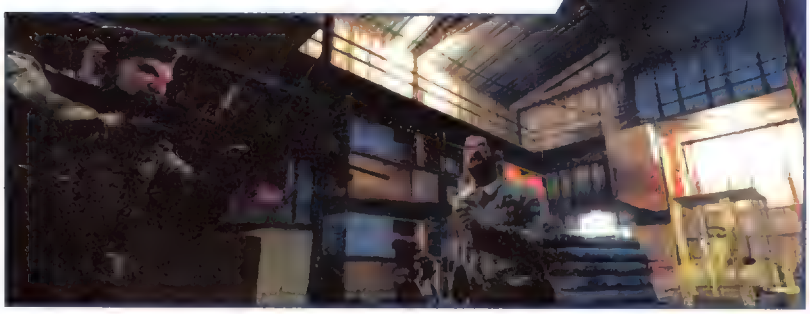
MIRROR'S EDGE



Onderscheiden als de beste action adventure van de beurs en niet voor niets. Om een game te maken die de gameplay van Assassin's Creed combineert met die van The Bourne Conspiracy en dat allemaal in first-person, vereist natuurlijk de nodige moed. EA weet ons te verrassen met een originele franchise, het moet niet veel gekker worden!
Het enige dat Wouter niet echt beviel aan de game was de klinische, witte stad in combinatie met het rood dat de route die je moet volgen aanduidt. Maar goed, dat is natuurlijk heel persoonlijk en verandert niets aan de indrukwekkende gameplay.

RELEASE: SEPTEMBER 2008
PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC

LEFT 4 DEAD



Wouter heeft sinds kort een voorliefde voor de zombie-film ontwikkeld en Left 4 Dead heeft eigenlijk alles in zich wat er vet is aan dit genre horrorfilm... plus interactiviteit!
Het meest opvallende aan deze op co-op gerichte game is de 'regisseur' die erachter schuilgaat. 'Hij' bepaalt namelijk wat er gebeurt in het spel. Verneuk je de boel een beetje, heb je weinig health en weinig kogels, dan maakt de directeur de volgende reeks gebeurtenissen wat minder moeilijk en minder zombie-intensief. Ben je echter aan 't ownen en heb je lekker veel health, dan kan je zomaar gebombardeerd worden door een heel leger aan ondoden! Mooie hiervan is dat je in het laatste geval beloond kan worden met extra sappige ontploffingen en andere toffe actie. Rulen wordt dus extra aantrekkelijk!

RELEASE: 7 NOVEMBER 2008
PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3

- Just Cause 2
- Battlestations: Pacific
- Crysis Warhead
- Command & Conquer: Red Alert 3
- The Lord of the Rings: Conquest
- Too Human
- Viva Pinata: Trouble in Paradise
- This is Vegas
- Wheelman
- Mortal Kombat vs. DC Universe
- Alpha Protocol
- Two Worlds: The Temptation
- Saints Row 2
- Red Faction Guerilla
- Darksiders: Wrath of War
- Deadly Creatures
- Chrono Trigger DS
- Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen
- Final Fantasy IV
- Infinite Undiscovery
- Star Ocean: The Last Hope
- The Last Remnant

DE E3 NIET VET!? HAHAHAHA!!

SONIC UNLEASHED



Een Sonic-game die kans maakt op een acht of hoger?! Dat zou dan voor het eerst in twintig jaar zijn!
Helemaal waar, maar Unleashed lijkt weer terug te gaan naar de roots van Sonic: als een losgeslagen kogel, vergezeld door vrolijke muziekjes door levels knallen. Deze gameplay on speed wordt dan weer afgewisseld door de zogenaamde 'night-levels' waarin Sonic in een 'werehodge' (weeregel, als in een egel-versie van een weerwolf) is veranderd en de gameplay vooral gericht is op knokken, compleet met combo's.
Over deze tegenstrijdigheid hebben we dan weer onze twijfels, maar aan de andere kant: na zo'n speedy, epilepsie veroorzakend level kan je wel iets

RELEASE: NOVEMBER 2008
PLATFORM: Wii / PS2 / PS3 / XBOX 360

DEAD SPACE



Sfeer heeft Dead Space in ieder geval in overvloed en dat is toch verdomd belangrijk voor een survival horror game.
De manier waarop de in bizarre outfit gehulde hoofdpersoon zijn vijanden afmaakt (ledemaat voor ledemaat met gebruik van bijzondere wapens), zag er best uitdagend uit en is origineel te noemen.
Als het allemaal een beetje lekker werkt, het verhaal in orde is en de sfeer inderdaad zo dik is als we vermoeden, dan is een acht of hoger niet onwaarschijnlijk.

RELEASE: 31 OKTOBER 2008
PLATFORM: XBOX 360 / PS3 / PC

TOP 5 BESTE GAMES

JJ
1. Prince of Persia
2. Resident Evil 5
3. Heavy Rain
4. Operation Flashpoint 2
5. Gears of War 2

WOUTER
1. Dragon Age: Origins
2. Halo Wars
3. LEGO Batman
4. Guitar Hero: World Tour
5. Star Wars: The Force Unleashed

FLOP 5 SLECHTSTE GAMES

JJ
1. De omvang en vibe van de E3
2. De persconferenties van "de grote drie"
3. Mijn console in het vliegtuig die fucked up was
4. Aantal uitgevers ontbrak
5. Taxichauffeurs die niet kunnen rijden

WOUTER
1. Geen boothbabes!
2. Iedereen nuchter op de feestjes, behalve ik
3. Geen spoor van Mass Effect 2
4. Paspoort en koffer (ff) kwijt
5. Het einde. Ik wilde niet naar huis!


MBO
LEREN
KIEZEN
HOGESCHOOL
TKMST
Denken
SCHOOLWEB
Chemie
Vakken
Horen
Hoorcollege
Vragen
Universiteit
Energie
Werken
Nieuwe stad


Techniek
VERHUIZEN
TKMST
Diploma
Proeven
HBO
kiezen
Studiefinanciering
Design
Bijbaan
OP KAMERS
Studeren
TWIJFELEN
Chemie

VIVA PIÑATA POCKET PARADISE

JEROEN DUIKT WEER EENS DE TUIN IN

Eigenlijk is het voorjaar de beste tijd om wat aan je tuin te doen. Dan maak je de tuin immers zomerklaar en hoef je hem de volgende maanden alleen nog maar bij te houden. Toch was het al hartje zomer toen Jeroen een diepe duik nam in de vrolijk getinte tuin-met-dieren-game Viva Piñata.

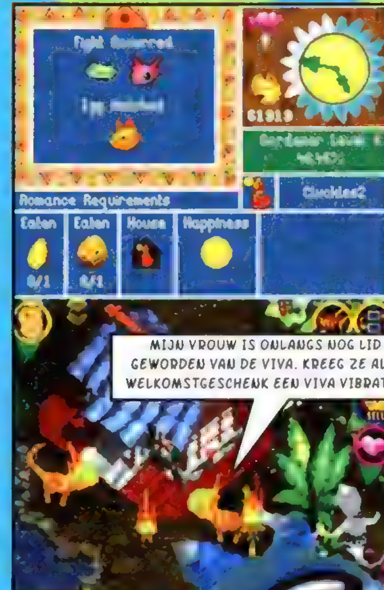
Even voor de duidelijkheid: Viva Piñata Pocket Paradise is in feite niets meer dan de Xbox 360 versie. Maar dan op je DS! Jongens, het is echt ongelooflijk.
Jullie weten hoe ik me vermaakt heb – herstel – jullie weten hoe ik me nog steeds vermaak met Viva Piñata. En om dan deze DS versie te mogen spelen was gewoon een godsgeschenk. Nou ja, misschien is dat een beetje overdreven.

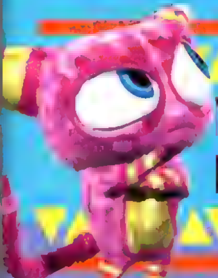
VERSLAVEND

Deze DS versie heeft één groot nadeel. Je kunt het spel overal mee naartoe nemen.
En dus zit je te spelen in de bus, op de bank, terwijl je vriendin een of andere wijvenserie op TV kijkt, op het toilet, even snel voor het slapen gaan in bed, op je werk (ho wacht, dit ís mijn werk) en natuurlijk als je in de rij staat voor de kassa van de plaatselijke Appie.



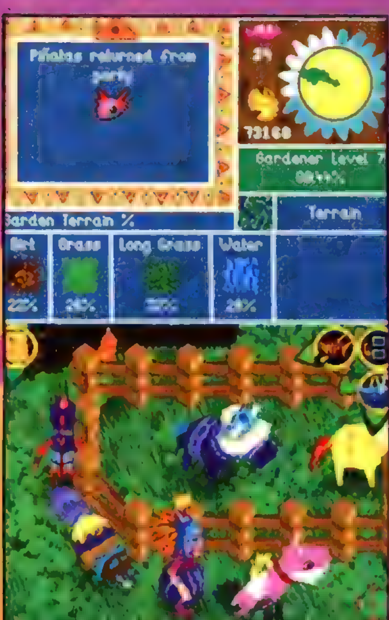
Nou maar hopen dat ze de Viva-serie niet zo gaan uitmelken als de FIFA-serie.





> "IK VIND DE DS-VERSIE BETER DAN HET ORIGINEEL OP DE XBOX 360."

Maar het was wel ontzettend fijn om weer eens aan de slag te gaan met mijn tuintje. Om zoveel mogelijk papier-maché beesten naar binnen te lokken. En ze daar te laten paren voor nog meer beesten.



Een studio van Microsoft die kleurrijke beesten brengt naar een console van Nintendo: het blijft een Rare situatie.

Met een Viva Piñata binnen handbereik, blijf je er moeilijk vanaf.
Dat komt deels doordat je zo veel mogelijk en zo divers mogelijke Piñata's in je tuin wilt hebben. En, tja, daar moet je wel wat voor doen natuurlijk.
De verslavende werking is nu nóg sterker, aangezien er naast de zestig Piñata's uit het origineel nog eens zeven nieuwe beestjes zijn te verzamelen. En je begrijpt, ik zal pas rusten als al die beesten door mijn tuin lopen, kruipen en vliegen.

BETER

Ik vind de DS-versie beter dan het origineel op de Xbox 360.
Dat komt vooral doordat het touchscreen gewoon beter werkt in dit soort games. Je kunt ook sneller door de menu's klikken, omdat in tegenstelling tot de 360-versie niet telkens een laadscherm verschijnt.
Bovendien geeft het bovenste scherm je in één oogopslag alle info die je wilt.
Tik op een nieuwe Piñata en je ziet meteen wat je nodig hebt om hem in je tuin te krijgen, hoe hij een bewoner wordt, en hoe je de beestjes de liefde kunt laten bedrijven.
Want daar draait het ook om hè, Piñata's fokken en verkopen.
Aan de andere kant, zorgt deze meer comfortabele spelvorm er wel weer voor dat je wat sneller door de game vliegt. Binnen een dag rende de eerste Chippopotamus al door mijn tuintje.
Ik ga maar eens een vriendje voor hem zoeken.



LINK MET DE TV-SERIE

Nog een voordeel van de DS-versie boven de 360-versie: de koppeling naar de tv-serie. Middels een vlotte animatie verschijnen de TV-sterren in beeld om je wat simpele trainingsopdrachten te geven. Het is tof dat er nu eindelijk een directe lijn is naar de tv-serie, want dit heeft de 360-versie absoluut gemist toen de game werd gelanceerd.

VERWACHTING

Als THQ alles helemaal in het Nederlands gaat vertalen, hebben we hier te maken met een spelletje waar DS-bezitters gewoon niet omheen kunnen.

- \+ 67 Piñata's om te verzamelen.
- \+ Het touchscreen wordt goed benut.
- − Iets te makkelijk om alles vrij te spelen.

JEROEN

VIVA PIÑATA POCKET PARADISE
DS
RARE / THQ
Q4 2008

FIFA 09

MAARTEN RUIKT HET VERSE GRAS

Het gras is weer gemaaid, de eerste oefenpotjes zijn gespeeld en het eerste kuitbeentje is alweer gebroken. Maarten bloeit helemaal op want het is tijd voor een nieuw voetbalseizoen. Het is tijd voor FIFA 09!

Daar waar Johan Cruijff bekend staat om z'n uitspraken als "Een wedstrijd duurt negentig minuten", "Als je niet schiet, kun je niet scoren" en "Schwalbes doe je maar thuis in de slaapkamer als je je vrouw een veeg geeft" (die laatste weet ik niet helemaal zeker), wordt Alfred Ramsey al meer dan driekwart eeuw geroemd om z'n veel intelligentere uitspraak "Never change a winning team". Had Marco van Basten wat aan gehad op het EK.
De uitspraak van de succesvolle Britse speler en coach van Ipswich Town lijkt helemaal van toepassing op het team dat momenteel FIFA 09 in elkaar knutselt. En dat is helemaal niet zo gek eigenlijk, want FIFA 08 was een topgame die z'n concurrent Pro Evolution Soccer qua sfeer, realisme en animatie ver achter zich liet. Het was een footie om je vingers bij af te likken.

DIZZY MATERAZZI

Toch hebben de heren van EA niet stil gezeten. Zo zul je al na een aantal minuten spelen zien dat er een shitload aan nieuwe animaties is toegevoegd.
Als Materazzi bijvoorbeeld een poeier tegen z'n lelijke Italiaanse rotkop krijgt, zal hij een moment versuft en verbijsterd om zich heen staan kijken alsof hij live ontdekt dat er met die natte scheet van net toch iets meekwam.
Maar er is meer. Zo zien overtredingen, slidings, dribbels en clashes tussen spelers er dit keer nóg realistischer uit.

De vraag is echter: wil je dit wel? Het is natuurlijk best leuk allemaal, maar uiteindelijk vertraagt het toch de spelsnelheid. En dat was juist een van de weinige minpunten aan de FIFA van vorig jaar.
Die spelsnelheid is dus nog steeds niet optimaal en voelt soms zelfs een beetje stroperig aan. Zo hebben verdedigers nog steeds te veel tijd nodig voor een tikkie terug waardoor een spits hen geregeld op simpele wijze de bal ontneemt.

VOLKSHELD

Buiten de verbeterde animaties (maar daar tel je geen zestig euro voor neer) hebben we gelukkig nog wat meer nieuwigheidjes ontdekt. Zo is de Be a Pro mode dieper uitgewerkt waardoor je nu een carrière als speler kunt beginnen, waarin het de bedoeling is om jezelf na een



Iemand die op z'n rijwiel uit luiheid niet z'n hand maar slechts z'n elleboog uitsteekt, noemen we ook wel een Ibrahimofietser.

aantal seizoenen op te werken tot volksheld nummer één.
Ook is er de mogelijkheid om met Custom Team Tactics je team volledig naar jouw favoriete manier van spelen te tweaken. Oké, dat konden

ERNSTIG

FIFA staat niet bekend om z'n "waterdichtheid". Zo werd op de WCG waar men FIFA op PC speelde, plotseling de regel 'je mag geen lange ballen van eigen helft spelen' toegevoegd. Daar kwam namelijk bijna altijd een goal uit, en dat was natuurlijk niet de bedoeling.
Op dezelfde opmerkelijke manier schrok ik van een doelpunt dat ik min of meer per ongeluk maakte. De keeper van m'n tegenstander had de bal vast en wilde 'm in het spel brengen. Maar nog voordat hij de knikker de lucht in poeierde, stak ik daar met Elmander een stokje voor. Mijn spits kreeg het voor elkaar de bal te onderscheppen van de keeper! Dat ie 'm vervolgens eenvoudig in het netje tikte, doet er eigenlijk al niet meer toe. Als dit zo blijft, dan voorzie ik hele vervelende wedstrijden online. Gasten die hier goed in worden, staan de hele dag als een loops tekkeltje om je keeper heen te dansen te wachten op hun kansje...



Die aanvoeder in het blauw schijnt ook een enorm goede kok te zijn. Binnenkort krijgt hij op de BBC z'n eigen kookprogramma: Terry in de Keuken.

we al jaren, maar als we de keuze uit 140 aanvallende en 40 verdedigende opties zien, dan kun je toch wel concluderen dat er iets nieuws in de lucht hangt.

En had ik je al verteld dat je de controller nu helemaal kunt indelen naar je eigen voorkeuren?
Leuk allemaal, maar wanneer gaan we online spelen met elf tegen elf? Of horen we dat in Leipzig? EA heeft ons namelijk beloofd dat daar een grote FIFA 09 onthulling zal plaatsvinden...

"FIFA 09 GAAT MINSTENS ZO GOED WORDEN ALS Z'N VOORGANGER."



VERWACHTING

FIFA 09 gaat minstens zo goed worden als z'n voorganger, dat ziet zelfs een blinde Vink.

+ Heerlijke animaties.
+ Be a Pro seizoen.
+ Het gevoel dat je echt een wedstrijd speelt is ongeëvenaard.
- Mag het wat sneller?

MAARTEN

FIFA 09
EA SPORTS / EA
XBOX 360 / PS3 / PC / PS2 / PSP / Wii
OKTOBER 2008

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

JAN STAAT IN VUUR & VLAM

Mercenaries 2 wordt, naast Saints Row 2, gezien als hét alternatief voor GTA IV. Jan zette zijn verstand op nul, bestelde een tank en knalde Venezuela helemaal aan gort...

"DUIZEND BOMMEN EN GRANATEN, WAT EEN GAME!"

Tijdens de presentatie van Mercenaries 2: World in Flames op de EA Showcase lieten de makers zich van hun lollige kant zien. Aanleiding hiervoor waren de geluidsopnamen van de verschillende wapens die Mercenaries 2 rijk is. Onder het mom "we hebben het geluid nodig van een kogel die iemand in zijn kont raakt" kreeg de verzamelde pers een filmpje te zien van het kantoor van Pandemic Studios. Na veel gedoe werd uiteindelijk besloten dat producer Jonathan Zamkoff zelf de pineut was. Voorover geleund over een bankstel liet de arme man zich door zijn assistent-producer met een M16 in zijn achterste schieten, terwijl een volledig medisch team (met brancard) paraat stond voor nazorg.
Gegrinnik steeg op uit de zaal waarna diezelfde Zamkoff het woord weer nam. Geintje natuurlijk. Niets aan de hand. Het was niet echt. Maar zijn boodschap was duidelijk: het maken van games betekent keihard werken, maar aan het einde van de dag ben je wel met iets bezig dat fun moet uitstralen.

PARODIE

Mercenaries 2 is allesbehalve serieus. Het wordt nooit slapstick maar dat de game een parodie op (actie)films en actiegames is, moge duidelijk zijn. Natuurlijk haalt Mercenaries 2 zijn inspiratie uit de GTA serie, maar waar die reeks vooral cynische humor kent, en de complete Amerikaanse maatschappij op de hak neemt, is Mercenaries 2 als alle Die Hard, Rambo en Dirty Harry films bij elkaar: schieten tot alles en iedereen kapot is!



ZAKCENTJE

Terwijl dictator Ramon Solano in Venezuela eigenhandig voor een burgeroorlog heeft gezorgd, staan vijf partijen elkaar naar het leven te midden van de brandende chaos. Als een van de drie huurlingen is het aan jou om geld te verdienen, verschillende partijen tegen elkaar op te zetten of juist te helpen en uiteindelijk Solano af te zetten. Geinig is dat je in de voertuigen van een van de vijf facties kunt springen om zo als lid van die partij rond te rijden... totdat je ze bestookt met raketten en granaatwerpers, dan komen ze massaal achter je aan.

ENVELOP MET INHOUD

De game is in alles groter (bekijk de speelwereld maar eens vanuit een helikopter), meer overdreven en uitgebreider. Door bases in te nemen kun je zelfs een helipad activeren en zo hulp van boven inroepen.
Na iedere succesvol geklaarde missie, van escorteren tot het overnemen van controleposten, strijk je een dikke envelop dollars op waarmee je nieuwe wapens en voertuigen kunt kopen. Daarnaast kun je A.I. teammaten inhuren uit het kamp waar je op dat moment een klus voor klaart.
Verwacht overigens niet te veel van deze computergestuurde sidekicks. Uiteindelijk ben jij het die vrachtwagens al brandend de bases binnen rijdt, met raketten jungles affikt en satellietbommen op konvooien laat regenen. Duizend bommen en granaten, wat een game!

FACTIES

Mercenaries 2 kent vijf verschillende partijen met een eigen agenda: de Chinezen, een groep Piraten, de Allied Nations (zeg maar de VN), het Venezolaanse Bevrijdingsfront en de Universal Petroleum Company. Opportunisme is je overigens niet vreemd. Het ene moment knok je voor partij A en het volgende moment schiet je, werkend voor partij B, partij A net zo makkelijk voor hun kloten.



Hier moet je als piloot altijd op je hoede zijn. Op deze plek zitten vaak rebellen van de Tamil Steigers.



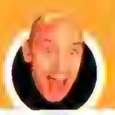


Eindelijk is er een foto vrijgegeven van die schoft die valkuilen met ijzeren pinnen in de Limburgse bossen graaft!

VERWACHTING

Na GTA IV komt eerst Saints Row 2, maar wat als je niet zoveel op hebt met THQ's urban hiphop zandbak? Dan is daar Mercenaries 2! De game neemt zichzelf gelukkig niet zo serieus maar de vernielzuchtige, explosie minnende gamer des te meer!

- \+ Bommen, granaten en beeldvullende explosies.
- \+ Als je het ziet, kan het kapot.
- \+ Meer vrijheid dan in deel 1.
- − Misschien wel te chaotisch.
- − A.I. vijand nog een beetje shaky.



JAN

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
PS3 / PC / XBOX 360 / PS2
PANDEMIC STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
SEPTEMBER 2008

WESTERSE RPG'S VERSUS



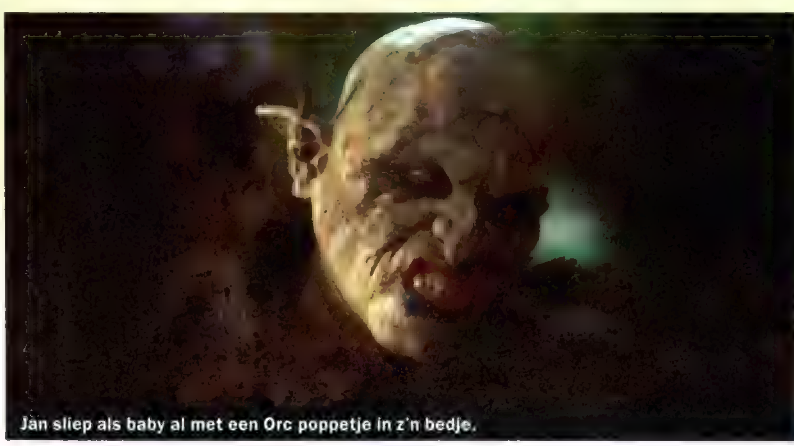
RPG's zijn er in vele soorten en maten. Zo is het verschil tussen een Final Fantasy game enerzijds en The Elder Scrolls spellen anderzijds levensgroot.

Dat het RPG genre behoorlijk breed is, blijkt ook uit het feit dat Jeroen een groot liefhebber is van Japanse RPG's, terwijl hij weinig opheeft met Westerse rollenspellen... en dan drukken we ons nog mild uit. Die laatste games vallen dan juist weer in de smaak bij Jan, sterker nog: volgens hem zijn alléén Westerse RPG's de moeite van het spelen waard.

Wouter bedacht een trits prikkelende vragen rond deze RPG-materie in de hoop de twee kemphanen uit de tent te lokken...

Jeroen jongen, waarom zijn Japanse RPG's volgens jou zo boeiend?
Jeroen: Boeiend is niet het juiste woord; meeslepend, dramatisch, romantisch... komt meer in de richting. Echt, die Japanners weten wat verhalen vertellen is, daar kunnen die westerse RPG makers nog wat van leren met hun spierballentaal en voorgekookte helden. In Japanse PRG's draait het daar niet om, het gaat om de reis van het hoofdpersonage, een figuur die (vaak ongewild) de heldenrol krijgt toebedeeld en onvermoede krachten uit zichzelf haalt.
Jan: Als meeslepend en dramatisch staat voor mannetjes met piekhaar in vrouwenkleding, dan geef ik je gelijk. Maar de verhalen in Japanse RPG's zijn vaak heel vaag, zweverig en hoogdravend terwijl het in wezen op hetzelfde neerkomt als bij Westerse RPG's: de strijd tussen Goed & Kwaad.

Jan jongen, wat vind jij dan zo cool aan Westerse RPG's?
Jan: Ik heb een zwak voor kastelen, ridders, draken en alles wat daar bij komt kijken. Ik heb The Lord of the Rings drie keer van voor naar achteren gelezen en de verhalen van King Arthur ken ik uit mijn hoofd. Middeleeuwse fantasy gaat er bij mij in als Groninger kruidkoek en dat is toch vaak het startpunt van Westerse RPG's. Daarbij heb ik een ziekelijke voorkeur voor Orcs en die zitten nu eenmaal vaak in die games.
Jeroen: Wat heeft dat met Westerse RPG's te maken? Ik vind dat ook tof en dat vinden de Japanners ook, die putten heel veel uit die Westerse geschiedenis en mythologie, en gooien het allemaal door elkaar, heerlijk.
Jan: Daar heeft Jeroen een punt. Games worden inderdaad leuker als meerdere stijlen door elkaar gemixt worden. Maar Westerse mythen en sagen spreken me uiteindelijk meer aan, omdat ik die heel goed ken. Ik kan me dus beter associëren met Westerse RPG's en daardoor voel ik me meer verbonden met dergelijke games.



Jan sliep als baby al met een Orc poppetje in z'n bedje.

Maar zijn die turn-based gevechten in Japanse RPG's niet afschuwelijk gedateerd, Jeroen?
Jeroen: Klopt, maar soms ook best wel lekker, ennuh ff wakker worden: er zijn talloze voorbeelden van Japanse RPG´s die geen gebruik maken van turn-based gevechten: FF XII, Rogue Galaxy, FF Crisis Core... to name a few.
Jan: Ik ben geen gepassioneerd fan van turn-based, maar in sommige gevallen werkt het. Bovendien probeert Square de laatste jaren wel te variëren en te evolueren. Ik vind het alleen geen gezicht wanneer meer dan de helft van je scherm gevuld is met lelijke menuutjes en statistiekjes.



FF: Crisis Core

Aan de andere kant: zijn die real-time gevechten in Westerse RPG's niet ontzettend saai?
Jan: Natuurlijk niet! Je wordt van vijf kanten – in real-time dus – aangevallen en je vindt jezelf tegenover een overmacht aan vijanden, waarbij je zo vaardig mogelijk wisselt tussen magie, hakken met je zwaard en pijl en boog (om maar eens iets te noemen). That never gets old. Al vind ik een tussenvorm, waarbij je de keuze hebt om de actie te pauzeren (KotOR, Mass Effect) misschien nog wel beter.
Jeroen: Geef mij maar een Summon of een extreme magische aanval waarbij het scherm rood en oranje kleurt en de tegenstanders allemaal massaal in as veranderen.

JAPANSE RPG'S

JAN VERSUS JEROEN


Mass Effect

Waarom is er nog nooit een free-roaming JRPG (zoals Oblivion, Morrowind en Fallout 3) gemaakt en vind je dat niet eens tijd worden, Jeroenemans?
Jeroen: Nee, zoals ik al eerder zei: het draait in een JRPG puur om het plot, Japanners willen een verhaal vertellen en dat kan alleen als je dat zelf in de hand hebt. De speler meer vrijheid geven werkt dan averechts.
Jan: Ik zou er wel voor in zijn hoor. Volgens mij hoeft het een het ander niet uit te sluiten. Je kunt heel goed een emotioneel verhaal vertellen en toch vrijheid hebben om te gaan en te staan waar je wilt. Zie de laatste GTA IV. Al heb ik niets tegen lineaire, verhaal gedreven games.


Het draait in een JRPG puur om het verhaal...

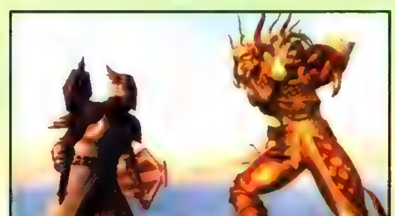
En die klikkerdeklik battles (Diablo) dan? Daar zit toch geen uitdaging in!
Jan: Dergelijke games zijn inderdaad toegankelijker en simpeler van opzet, maar misschien wel het meest verslavend van allemaal. Het draait hier helemaal om het uitbouwen van de personages waarbij je keiharde keuzes moet maken (ga ik voor de bijl met een vuur-upgrade of voor het zwaard met de bliksemmagie). Een Diablo III maar ook een Sacred 2 draaien straks vooral om het afslachten van een quadriljoen monsters op een steeds bruter wordende wijze. Waarom denk je dat World of Warcraft zo'n succes is?
Jeroen: Ik heb dat nooit begrepen, dat je klikkerdeklik doet en dat dat tof is.... Het lijkt goddomme Beijing 2008 wel. Je weet wel, die Olympische spelen game. Lekker buttonbashen oeeeee spannund!!


Sacred 2

Rondlopen in donkere dungeons en het looten van honderden vijanden... is het niet interessanter en vooral spannender om mensen te zakkenrollen in een Dark Room? Jan?
Jan: Nee, het hoort er gewoon bij. Bovendien, hoe meer loot, hoe toffere wapens je kunt kopen, waarmee je weer grotere vijanden kunt verslaan, die meer loot hebben, waarmee je weer toffere wapens kunt kopen... etc. etc. Die shit werkt gewoon!
Jeroen: Waarom heeft Wouter het over een Dark Room? Moet hij de lezers iets opbiechten? Bovendien loot ik niet, ik grind liever.

Welke JRPG's / WRPG's vinden jullie de beste ooit gemaakt?
Jeroen: Dan ga ik voor FF VII (hoewel ook IX een persoonlijke favoriet is samen met deeltje twaalf natuurlijk).
Jan: De Baldur's Gate serie is ongekend goed, de eerste Diablo heeft een blauwdruk voor het genre neergelegd, Fable was meesterlijk ondanks niet ingeloste beloften en Mass Effect en Oblivion zijn puur goud.


Final Fantasy VII


Oblivion

Vind je die gasten uit Japanse RPG's niet afgrijselijk gay?
Jeroen: Gay? Groningse boeren zijn gay, Wouter! Het hele idee is dat de hoofdpersonages niet meteen held zijn, maar het langzaam worden door boven zichzelf uit te stijgen. En dus zijn ze niet vanaf dag één stoer.
Jan: Sommigen zijn wel heel verwijfd hoor! Sjaaltjes, oorbelletjes, met gouddraad ingelegde bloesjes, pofbroeken, ontblote bovenlichamen, verknipte tuinbroeken... en zo kan ik nog wel even doorgaan.


Hoofdrolspelers in Japanse RPG's zijn helemaaal niet gay, volgens Jeroen.

En op welke titels zitten jullie je nu al te verheugen?
Jan: Dragon Age en Knights of the Old Republic 3 van BioWare (al is die laatste nog niet officieel aangekondigd) natuurlijk Fallout 3, maar ook Diablo 3 en Sacred 2. Maar met stip, nu, Fable 2... Microsoft waar blijft die review code, ik word gek!
Jeroen: White Knight Story, Star Ocean The Last Hope en natuurlijk FF XIII!


Fable 2


Final Fantasy XIII

TNA IMPACT

JJ INTERVIEWT TNA-WORSTELAARS

De Smackdown vs Raw-serie moet oppassen, want er komt stevige concurrentie aan. En dat zegt JJ niet omdat ie zo onder de indruk was van TNA-champs Samoa Joe en AJ Styles, die hij in Londen mocht interviewen. Tenminste, niet alléén daarom.

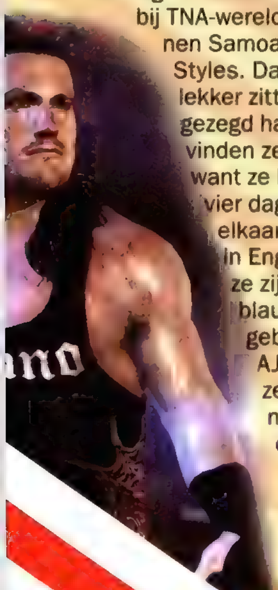


JJ MET A.J. STYLES EN HIERNAAST MET SAMOA JOE.



Lekker hoor. Eurosport heeft het programma rond de TNA (Total Nonstop Action Wrestling) uit haar schema gehaald. Moet ik voor mijn wekelijkse portie wrestling weer staren naar die pixelige shit op YouTube.
Ik begrijp er echt niks van, want wrestling is in mijn optiek één van de mooiste vormen van entertainment. En als sport staat het ook op hoog niveau.
Wie daar na dit artikel nog aan durft te twijfelen, komt echt hersencellen tekort.

GEBROKEN RIB



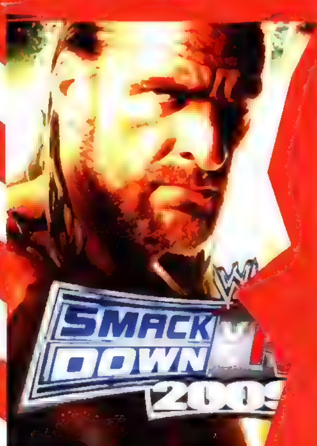
Ik mag in Londen aanschuiven bij TNA-wereldkampioenen Samoa Joe en AJ Styles. Dat ze even lekker zitten (of beter gezegd hangen), vinden ze wel fijn, want ze hebben net vier dagen achter elkaar gevochten in Engeland. En ze zijn helemaal blauw gemept en gebeukt.
AJ Styles heeft zelfs een nekblessure en een dikke lip.
Samoa Joe: "Iedereen die durft te beweren dat wrestling geen sport is, moet vooral eens langskomen. Ik heb met allerlei soorten vechtsporters in de ring gestaan (waaronder K1-champ Ernesto Hoost) en allemaal stopten ze er snel mee. Als je geen extreme pijn kunt verdragen is dit niet je ding."
AJ Styles voegt daar nog aan toe: "Vergeet niet dat als wij een blessure oplopen tijdens de wedstrijd, we niet zo maar even kunnen stoppen. De show moet afgemaakt worden. Zo brak ik onlangs mijn rib. We hebben signalen waardoor we weten wanneer iemand geblesseerd is. Maar op dat moment lag ik 'gewonnen' en dus moest mijn opponent me eerst een paar keer goed door de ring slammen voordat hij me kon pinnen. Laat ik stellen dat ik betere momenten heb gekend."



FOR REAL

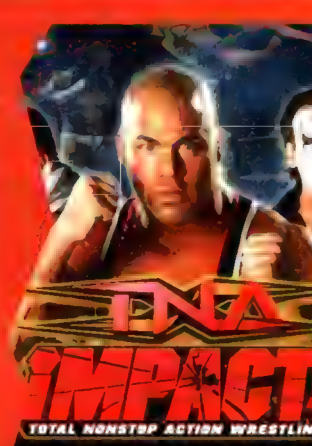
Waarom TNA, en niet de grotere en bekendere WWE, wil ik weten. Geld stinkt toch niet?
Samoa Joe: "Heel simpel. Omdat de WWE meer en meer een soap wordt met een hoop gelul, terwijl ik gewoon wil worstelen. TNA biedt de echte recht-toe-recht-aan actie. Tuurlijk hebben we een act, maar uiteindelijk draait alles om het ouderwets door de ring vliegen."
AJ Styles: 'En je ziet dat die aanpak aanslaat, want steeds meer WWE-kampioenen komen naar ons toe."
Over de Smackdown-serie zijn de beide heren net zo hard.
"Veel te traag," roept Samoa Joe. En AJ Styles gaat daar nog eens lekker overheen met "Er is gewoon geen hol aan. Ik wil actie, voelen dat de move die ik wil maken meteen op het scherm komt en impact heeft."
En denk nu niet dat die gasten geen verstand van games hebben, want ten eerste gamen ze in hun vrije tijd als gekken (Call of Duty 4!) en daarnaast ramden ze me helemaal total loss in TNA Impact. Terwijl ik zelden van topsporters verlies, omdat ze meestal nog nooit met hun eigen spel hebben gespeeld. Maar deze heren zijn for real. En daar houd ik wel van.
Net als van wrestling!





TNA GAAT (WAARSCHIJNLIJK) SMACKDOWN'S ASS WHOOPEN

De worstelgames van THQ steken doorgaans prima in elkaar, maar zijn voor een worstel-leek te ingewikkeld en voor de worstel-fan te traag. Midway heeft dat goed begrepen en voor de 'Tekken-aanpak' gekozen. Als je op slaan drukt, dan sla je ook, en druk je op blokken, dan blok je. TNA speelt daardoor heerlijk weg. De beelden zijn ook indrukwekkend. Dankzij honderden uren van motion capturing ogen alle moves fris en komen de klappen lekker hard aan. Tel daarbij een enorm aantal spelvarianten, een roster met herkenbare worstelaars (waaronder voormalige WWE-helden The Sting en Booker T) en je hebt een game waar de wrestling-fan wel raad mee weet.



VERWACHTING

Het is jammer dat wrestling bij ons niet zo hot is, want deze game verdient het grote impact te maken. Als Midway de bugs nog even uit de game haalt, hebben we wat mij betreft een nieuwe koning in het genre.



- ✚ Snelle actie.
- ✚ Vette actie.
- ✚ Harde actie.
- ⊖ Af en toe nog wat buggy actie.

TNA IMPACT
XBOX 360 / PS3 / Wii / PS2
MIDWAY
SEPTEMBER 2008

ETRIAN ODYSSEY 2: HEROES OF LAGAARD

JURJEN ZET DOOR

Om te beginnen wil Jurjen stellen geen hardcore gamer te zijn. Want hij speelt graag en veel games, maar gaat niet graag en veel dood. En dat is toch wel een kenmerkend aspect van games voor hardcore spelers: de dood ligt altijd op de loer.



Wij willen geenszins op alle slakken zout leggen, maar deze vragen er gewoon om.



En dood ging ik, in de eerste Etrian Odyssey. Ik ging dood voordat ik wist wat ik moest doen. En toen ik begreep wat ik moest doen, ging ik nog een keer dood. En daarna nog eens en nog eens.
Let wel: als je dood gaat in Etrian Odyssey, gaan alle niet opgeslagen vorderingen verloren. En er is maar één plek in het spel waar je kunt saven, en die bevindt zich steevast heel ver bij jou vandaan.
Daarom heb ik die game ook maar even overgeslagen in de PU: ik ging alleen maar dood, en kon de lol ervan niet ontdekken.
Maar de fascinatie bleef bestaan, gevoed door aanhoudend enthousiaste verslagen van gamers die zich wél hardcore genoeg voelden om duizenden doden te trotseren.
Ik kreeg het idee dat zij iets in het spel vonden dat ik ook wel zou willen hebben. Maar wat?

LAFFE MANIER VAN SPELEN

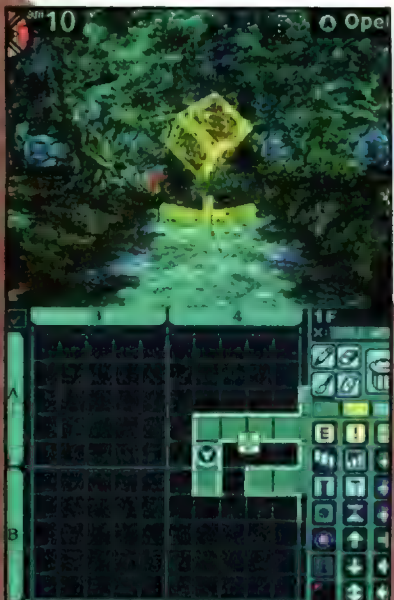
Vorige week landde Etrian Odyssey 2 op mijn deurmat. Na het verzamelen van al mijn moed en vastberadendheid besloot ik het nog eens te proberen. Het zou me toch moeten lukken eens iets verder te komen dan de eerste verdieping?
Inmiddels heb ik de eerste zes etages helemaal in kaart gebracht, en begrijp ik wat hardcore gamers in dit soort moeilijke spellen vinden: spanning en voldoening. En frustrerende momenten, maar dat laatste wist ik al.
Om die frustrerende momenten zoveel mogelijk uit te bannen, heb ik mij een verschrikkelijk laffe manier van spelen eigen gemaakt waarin ik vrijwel elke verwonding direct genees, met een boogje om grote vijanden heen loop, en veel vaker dan nodig is het labyrint verlaat om in het aangrenzende dorpje te herstellen en te saven.
Hé, als het werkt, dan werkt het. Ik sterf nu niet zo vaak meer.

"ER GAAT EEN VERSLAVENDE, ZUIGENDE WERKING UIT VAN DAT DOOLHOF IN DIE BOOM."



VERSLAVING

Ondertussen ben ik helemaal in de ban van mijn avonturen in het labyrint. Ik droom er zelfs van, wat dat dan ook mag betekenen. Mijn vijf zelfgemaakte avonturiers worden mij dierbaarder met elk level dat ze stijgen en elke vaardigheid die ik ze toewijs.
Het in kaart brengen van het labyrint door streepjes op het touchscreen te trekken en icoontjes te verslepen is een verslaving op zich. Inderdaad, ik noem het een verslaving.
Er gaat een verslavende, zuigende werking uit van dat doolhof in die boom. Je wilt steeds weer een stapje verder, een stukje dieper. Als het een tijdje goed gaat, begin je je overmoedig te voelen, en dan wordt het spannend. Want voor je het weet ben je te ver en te diep gegaan. En dan kom je niet meer terug. Dan ga je dood.
Maar die voldoening als een expeditie slaagt en je weer veilig in het dorp bent aangekomen, ah, dat voelt zo goed.
Ik voel mezelf met terugwerkende kracht een wezel en een ezel, dat ik in het eerste deel niet wat meer heb doorgezet. ✪



Dankzij de achterwaartse comptabiliteit van de Wii, kom je de GameCube alleen nog maar in dit soort duistere grotten tegen.



Dus deze mevrouw vraagt 500 goudstukken om met haar te slapen? Nauwelijks het overwegen waard, dunkt ons zo.

MAAK JE EIGEN HELDEN

Verzin zelf een naam, maak een keuze uit twaalf professies en kies uit vier professiegebonden beeltenissen (twee vrouwtjes, twee mannetjes) om een nieuwe avonturier aan je gilde toe te voegen. Zo kun je tientallen helden maken, die je wanneer je maar wilt aan je actieve formatie van maximaal vijf personages kunt toevoegen, of eruit kunt verwijderen.

VERWACHTING

Het maakt niet uit of je wel of niet hardcore bent. Etrian Odyssey 2 is zo heerlijk spannend en schenkt zo enorm veel pure voldoening, dat eigenlijk elke gamer naar deze trip zou moeten uitkijken.

- + Door de hoge kans je vorderingen te verliezen, is de spanning altijd hoog.
- + Prachtig 2D-artwork en gedetailleerde 3D-gangenstelsels.
- − Je loopt heel wat heen en weer door dezelfde gangetjes.
- − Doodgaan zal vaak écht hard aankomen.



JURJEN

ETRIAN ODYSSEY 2: HEROES OF LAGAARD
DS
ATLUS / NINTENDO
Q4 2008

DRUMROLL PLEASE!

Het komt niet zo heel vaak voor dat we bij PU daadwerkelijk naar de winkel gaan om een game die we willen reviewen, te kopen. Sterker nog, het is nog nooit voorgekomen. Tot deze maand. Als donderslag bij heldere hemel kwam Rock Band uit en een review exemplaar was in geen velden of wegen te bekennen. En tja, wat doe je dan? Juist, dan spring je op de fiets naar de dichtstbijzijnde gameshop om het hele pakket te kopen en loop je terug omdat de doos met instrumenten te groot is.
Je moet er wat voor over hebben om Rock Band aan te schaffen (€ 234,90 om precies te zijn), maar om dan alles uit te pakken, aan te sluiten en uiteindelijk te spelen geeft zo'n lekker gevoel. Met name het drummen, er gaat een wereld voor je open.
Het is dan ook niet zo vreemd dat Rock Band de game was die deze maand door ons het meest werd gespeeld. Maar het vreemde was dat we tijdens het spelen met Rock Band alweer met onze gedachten bij de nieuwe Guitar Hero waren, want die belooft op bepaalde punten toch nèt even beter te gaan worden.
We kunnen sowieso al stellen dat 2008 een bijzonder muzikaal jaar wordt.



OP TIJD

Ik kom nooit te laat. Ik ben altijd en overal eerder te vroeg dan op tijd. Hoe moeilijk kan het zijn? Zet je wekker of je elektronische agenda en doe wat je moet doen.
Afgelopen week moest ik vier dagen achter elkaar om 6.15 uur op. Denk je dat ik me één keer verslapen heb? Al moet ik een jaar om 4.30 uur op! Het is een kwestie van opvoeding, van beschaving ook, vind ik.
Daarom verbaast het me ook zo dat sommige PU redacteuren totaal geen benul van tijd lijken te hebben (en dan heb ik 't nog niet eens over mijn deadlines). De dag van gisteren was daar weer eens een mooi voorbeeld van.
Zo had ik om 12.45 uur Wouter op MSN. 'Ik moet zo gaan, hoor', typte hij als laatste regel in. Bleek dat z'n vliegtuig naar Canada om 15.00 uur vertrok, en hij zat nog thuis in Utrecht! Dat kán toch niet?!
Hoor ik vrijwel op hetzelfde moment uit de hoek achter me: "shit, kut, fuck, hoe is het mogelijk?" Bleek dat Maarten z'n afspraak om FallOut te spelen in Amsterdam vergeten was. Als een gek sprong ie op z'n fiets naar het station in de hoop niet meer dan een uur te laat te komen.
Wat hebben die jongens? Is het een trend? Is op tijd komen niet cool meer ofzo?
Vijf minuten geleden kwam diezelfde Maarten enthousiast gillend uit het testhok rennen: "ik maakte met Rock Band op drums een streak van 243!"
Dat betekent dus dat die gast 243 keer achter elkaar PRECIES OP TIJD met z'n drumstickje op het trommeltje had geslagen. Dat dan weer wel...



- SPORE
- SOUL CALIBUR IV
- FACEBREAKER
- TOO HUMAN
- FINAL FANTASY IV
- ROCK BAND
- BANGAI-O SPIRITS
- SECRET AGENT CLANK
- ECHOCHROME
- GUITAR HERO AEROSMITH
- COMMAND AND CONQUER 3: KANE'S WRATH
- UNREAL TOURNAMENT III
- FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT
- NANOSTRAY 2
- CIVILIZATION REVOLUTION DS

TOPSCORE



SPORE

"GROOTS EN ONMETELIJK IN ZIJN MOGELIJKHEDEN, TOEGANKELIJK EN AAIBAAR IN DE PRAKTIJK."

VERRASSENDSTE GAME



BANGAI-O SPIRITS

"DE ACTIE IS OVERWELDIGEND EN ONVERDUND, PUURDER DAN DE DONKERSTE CHOCOLADE."

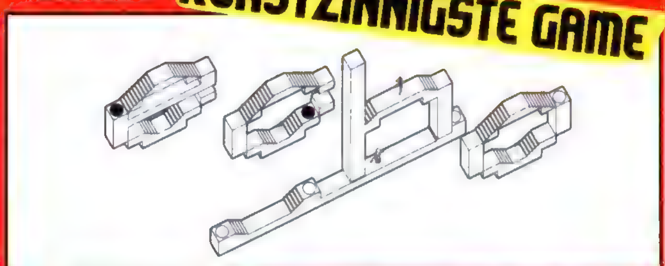
DIKSTE TIETEN GAME



SOUL CALIBUR IV

"DE GROTE CHARACTER MODELS ZIJN ADEMBENEMEND."

KUNSTZINNIGSTE GAME



ECHOCHROME

"IK VOELDE DE DRANG OM EEN MUSEUM TE BEZOEKEN OM ALDAAR MIJN HOOFD SCHEEF TE HOUDEN EN OVER MIJN SIK TE WRIJVEN."

JAN GAAT NOG JAREN DOOR

SPORE

POWER UNLIMITED GOLD

Jan werd drie jaar geleden uitgelachen toen hij enthousiast uit de presentatie van Spore kwam. Inmiddels zijn er meer dan een miljoen wezentjes gemaakt met de Spore Creature Creator en staat de game op het punt de wereld te veroveren. Wie het laatst lacht...



"Een universum in een doosje", zo brengt Electronic Arts Spore aan de man. Maar liever nog brengt EA Spore aan de man en de vrouw, en aan jonge meisjes en enthousiaste jongetjes, aan de bejaarden in huize Avondrood, aan spelers die zijn opgegroeid met SimCity, aan liefhebbers van strategiespellen, aan de serveerster van snackbar de Vette Bek en aan die bioloog uit het lab die 's avonds nog even achter zijn PC kruipt. EA wil, hoopt en denkt dat iedereen Spore gaat spelen.

ONMETELIJK AAIBAAR

"Een universum in een doosje"; het is een wat lullige slogan, vind ik. Het heeft ook iets tegenstrijdigs: universum klinkt groots, onmetelijk, ontelbaar en oneindig, maar doosje klinkt alsof je er een half dozijn eieren instopt en dan is het vol...
Maar het is juist die ogenschijnlijke tegenstrijdigheid waardoor Spore zo'n briljante game is geworden. Het is het aangename dualisme waardoor Spore inderdaad door mannen, vrouwen, kinderen, bejaarden, glazenwassers, ingenieurs, paaldanseressen en accountants gespeeld gaat worden.
Groots en onmetelijk in zijn mogelijkheden, toegankelijk en aaibaar in de praktijk. Het spel is veel dieper dan je aanvankelijk zou denken, maar zo toegankelijk dat iedereen er aan kan beginnen.
Spore is namelijk 1001 dingen tegelijk, al heb je dat al spelend misschien niet eens door. Spore is De Sims voor mannen, Spore is World of Warcraft, Spore is Grand Theft Auto, Spore is een RTS, een RPG een berg LEGO blokken en een oneindige hoeveelheid kneedklei. En natuurlijk is Spore de ultieme evolutiesim.

VAN CEL NAAR HEELAL

Voor diegenen die de afgelopen jaren onder een steen hebben gezeten, eerst even een korte update. Spore is de nieuwe game van Will Wright, bedenker van SimCity en De Sims. Van beide franchises zijn vele miljoenen exemplaren verkocht en dus mocht Wright voor Spore zijn tijd nemen.
Spore is nu (bijna) uit en Wright is met zijn nieuwe kindje ambitieuzer dan ooit. Het spel in een notendop? De speler creëert zelf een levend wezen vanuit een eencellig diertje, en laat deze uitgroeien tot landdier. Vervolgens richt je een stam op van soortgenoten, bouw je een basis om uiteindelijk de ruimte te gaan verkennen en andere planeten te koloniseren of te veroveren.

Het spel is opgedeeld in vijf fasen en iedere nieuwe fase is groter en een tikje ingewikkelder dan de vorige. Dat is heel kort wat Spore is, maar Spore is, zoals ik al zei, véél meer.

BONTE VERZAMELING

Spore is vooral heel veel keuzes maken. Dat begint al bij de start van het spel. Een meteoor ploft neer op de grond en... hoppa, jij zit in het spel, als een koddig celletje met oogjes en een trilhaartje, zwemmend in de zee. Het is eten of gegeten worden en dus is het aan jou om te kiezen of je als carnivoor of herbivoor door het leven gaat (alletwee kan ook, maar dan maak je het jezelf meteen al een stukje lastiger).
Happend naar groene bolletjes (plantaardig) of rode bolletjes (vlees) groei je langzaam groter en kun je de eerste 'onderdelen' vinden.
Als ik het over onderdelen heb, bedoel ik ogen, een ander bekje, extra trilhaartjes, vinnen, een elektrische schokstaart en ga zo maar door. Alleen al in de Celfase heb je honderden mogelijkheden om je wezen vorm te geven.
Na ieder nieuw 'onderdeel' kun je seks hebben met een soortgenoot en zo je vers verkregen genen doorgeven om beter, sterker, sneller, leniger etc. te worden.



Al zwemmend en happend is het oppassen dat je niet zelf wordt opgegeten door de bonte verzameling beestjes in het water.
Maar uiteindelijk is het tijd om benen (poten) aan je lijf te plakken en door te gaan naar de tweede fase.

HAPPEN OF DANSEN?

De tweede fase is de Creature fase en die speelt eigenlijk als een soort light-variant van Diablo met een vleugje WoW.
Je bevolkt nu met je soortgenoten een nest en van daaruit verken je de grote, woeste wereld. Je wezen kun je al behoorlijk gedetailleerd ontwerpen en hier leg je de blauwdruk voor het uiteindelijke figuurtje waar je de rest van de game mee speelt.
Andere wezens die je tegenkomt moord je uit of worden vrienden, afhankelijk van je speelstijl.
Bevriend raken met een ander soort doe je door te zingen en te dansen (een hilarisch gezicht), al dien je die kwaliteiten dan wel te evolueren. Je kunt dergelijke sociale eigenschappen ook onderontwikkeld laten en voor een grotere bek, een betere 'charge' move of snellere poten kiezen. Net wat je wilt.
Al vrienden makend, knokkend, skeletten onderzoekend (Spore's variant van looting) vind je steeds nieuwe lichaams(onder)delen en voor je 't weet ben je weer twee uur in de Creature Editor bezig want damn... wat is die verslavend.
Wanneer je genoeg in level bent gestegen, je brein is volgroeid, je voldoende DNA hebt verzameld voor nieuwe, betere lichaamdelen is het tijd voor de Tribal fase.

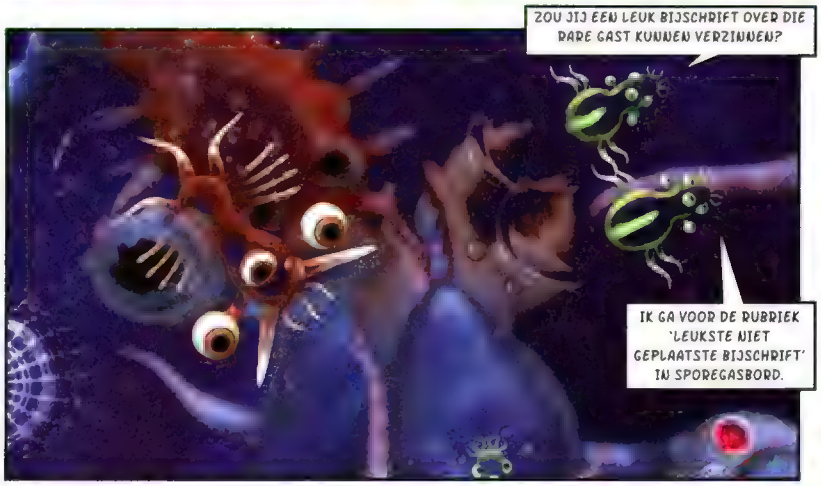
500.000 PLANETEN

Ik ga hier overigens niet alle fasen tot in detail doorlopen want dat heb ik eerder dit jaar al in mijn uitgebreide preview gedaan. Ik zal wel een aantal zaken uit de laatste drie (tevens veel langere) fasen belichten.
De derde fase is dus Tribal, de vierde is Civilization en de vijfde is Space. Tribal is eigenlijk een mix van Populous en RTS, Civilization is... nou ja, Sid Meier's Civilization alleen dan veel laagdrempeliger en cartoonesker, met een scheut SimCity en nog meer RTS. Space tenslotte, is een soort open wereld verkenningstocht door een eindeloos universum van 500.000 planeten!
Inderdaad 500.000 planeten die je allemaal kunt bezoeken en die vergelijkbaar zijn met, of juist totaal anders zijn dan de planeet waar jijzelf, tijdens de start van de game, ooit begon. Om duizelig van te worden!

NIET PER SE ALLE VIJF

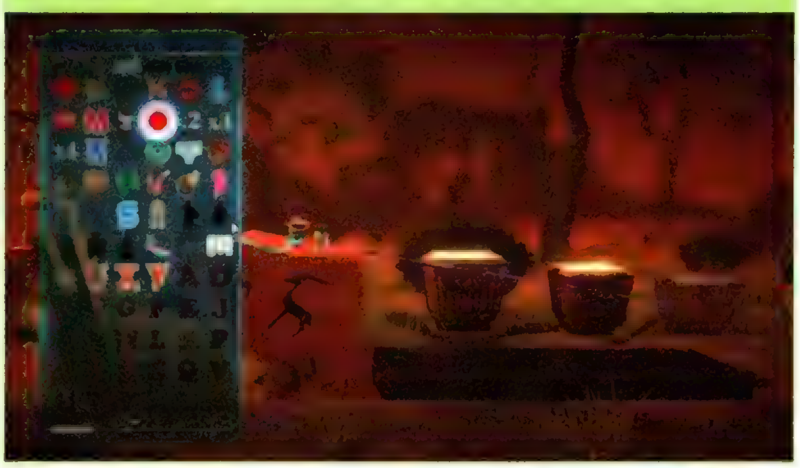
De Tribal fase is belangrijk omdat dit de laatste fase is waarin je je wezen kunt vormgeven. Eigenlijk heb je dat min of meer al bepaald in de fase ervoor, en is het nu puur finetunen. Denk aan kleding, gekke attributen... dat werk.
In Tribal laat je je stamgenoten taken vervullen als jagen, kun je naburige stammen overreden dat jouw levensfilosofie de beste is of hak je ze in de pan. Iedereen die wel eens een RTS speelt, kan er mee overweg ▶





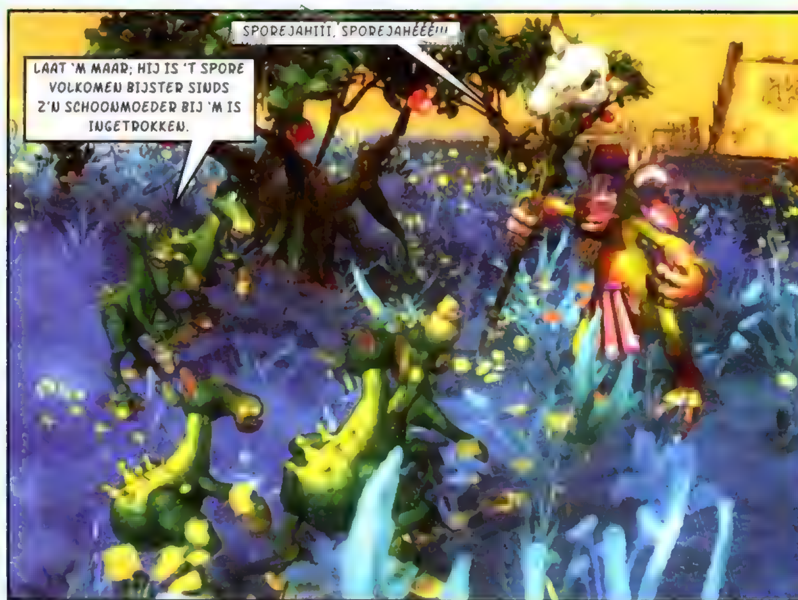
USER GENERATED CONTENT

Een spel maken dat door de creativiteit van de spelers een tweede, derde en wellicht eeuwig leven heeft, is al vaker geprobeerd.
Zo konden we al eigen levels maken voor Quake en Unreal, en gaven sandbox modi in diverse bouwgames de speler ook al veel mogelijkheden om zelf stuff te ontwerpen. Toch is dit niet te vergelijken met de mogelijkheden van Spore en de massaliteit waarmee dit is opgepakt, reeds voor de release.
Peter Molyneux' The Movies had op papier de potentie om duizenden hilarische filmpjes op te leveren maar was uiteindelijk toch te omslachtig voor Jan-met-de-Pet. De enige game die 't op dit gebied ook in zich heeft om massaal opgepikt te gaan worden, is LittleBigPlanet voor de PlayStation 3.
Zo groot als Spore zien we die game niet worden - daarvoor is het uiterlijk misschien net iets te koddig kunstzinnig - maar net als bij Spore geldt ook hier: het is enorm toegankelijk en iedereen kan er mee overweg, terwijl tegelijkertijd de echte perfectionisten vreselijk diep in de mogelijkheden kunnen duiken.









maar ook nieuwkomers worden langzaam ingewijd. Toch vond ik Tribal de minst leuke fase omdat het echt als een tussenstation aanvoelt.
Het mooie aan Spore is echter dat je desgewenst deze fase nooit hoeft te spelen. Je kan op ieder moment een nieuwe game starten en een van de vijf fasen kiezen om mee te beginnen. Zo zullen er spelers zijn die enkel en alleen maar wezens gaan ontwerpen. Ikzelf zal denk ik de meeste tijd doorbrengen in de laatste twee fasen: Civilization en Space... simpel omdat die gameplay me het meest aanspreekt.

BOUW JE EIGEN RTS

Als je van Tribal naar Civilization gaat, zal je dorpje een stad zijn geworden en is het tijd om echt aan de bak te gaan. Nu is het tijd om vrienden te worden met naburige steden, ze in te palmen met propaganda, of ze juist in de as te leggen. Het is maar net of je religieus, militaristisch of economisch ingesteld bent.
Het leukste aan de Civ fase is dat je feitelijk gewoon je unieke eigen RTS game aan het maken bent. Zeker als je, zoals ik, honderden verschillende strategiespellen hebt gespeeld, is het een feest om nu zelf je eigen voertuigen en gebouwen te mogen ontwerpen. Hier komt echt het beste van SimCity, Civilization en Command & Conquer samen... maar dan toegankelijk, charmant en humoristisch.
De twee editors in de Civ Fase zijn net zo verslavend en gemakkelijk te bedienen als de Creature Editor. En heb je, na uren spelen, de competitie ingepalmd of uitgeroeid en ben je technologisch geavanceerd genoeg... dan verschijnt de UFO Editor en mag je een ruimteschip gaan samenstellen voor je laatste lange reis: Space.



WAT IS DE WAARHEID?

Space is, ik zei het al, een open-ended Space RPG waarbij niet langer je wezen maar je ruimteschip het belangrijkste "personage" is geworden. En zoals in veel andere spacesims evolueert ook je schip. In het begin heb je nog helemaal geen wapens en kun je dus nog geen dingen op andere planeten onderzoeken omdat je beschoten wordt door boze inwoners van diezelfde planeten. Ook is landen nog onmogelijk omdat de lucht op de betreffende planeet voor jou schadelijk kan zijn.
Echter, hoe meer je ontdekt, hoe beter je ruimteschip wordt, en hoe meer nieuwe planeten je kunt verkennen. Onderweg krijg je opdrachten van je thuisplaneet en ontdek je steeds nieuwe dingen.
Je thuisplaneet kan ook aangevallen worden, en dan dien je daar vliegensvlug weer orde op zaken te stellen.

DE SIMS VERRUILEN VOOR SPORE?

Als echte Sims-liefhebber, iets waar ik mij slechts een beetje voor schaam, heb ik een rotsvast vertrouwen in de kundigheid van de geeky Will Wright. De man is werkelijk een genie. Ik twijfelde er dan ook niet aan dat Spore een waar meesterwerk zou worden.
De grote vraag is of Spore dezelfde rare lusten gaat bevredigen als het spelen van De Sims dat doet en of ik de een dus voor de ander kan inruilen. Want zoals mijn gewaardeerde collegae al meer dan eens hebben opgemerkt: "Wouter is een aardige jongen maar het feit dat ie zo fanatiek De Sims speelt, is een beetje freaky."
Niet dat ik me wat van hun commentaar aantrek maar aan de andere kant: poppenhuisje spelen is inderdaad best wel een beetje verwijfd en het rondkloten met mijn geliefde Sims kost me bijna net zoveel tijd als het sterker maken van mijn personages in World of Warcraft. En tijd is een kostbaar goed, helemaal als je het liefst alle games speelt die het levenslicht zien.



HET SUCCES VAN DE EDITOR(S)

De sleutel tot het succes van Spore is natuurlijk de Creature Editor waarmee je je wezens maakt. Je wezen is een afspiegeling van jezelf of van iets dat je leuk vindt (en daarmee toch een afspiegeling van een deel van jezelf) en daarom is het niet zo gek dat mensen er zoveel tijd en moeite in steken.
Doordat je wezen is opgebouwd uit een skelet en je iedere wervel uit je ruggengraat kunt aanklikken, kun je heel secuur een dik, dun, lang, kort, rond, bol, spits en wat dies meer zij lijfje maken. Maar ook de hoek, dikte, vorm en plek van ogen, armen, veertjes, hoorns en staarten bepaal je tot op de millimeter nauwkeurig. Alles doe je met de muis in ettelijke seconden.
Hetzelfde geldt voor de voertuig- , de gebouwen- en de UFO Editor. Gemak dient de mens en de mogelijkheden zijn eindeloos.







Kan Spore een vervanging voor De Sims zijn? Een beter, minder zinloos (als je bij games sowieso van "zin" kan spreken) en vooral minder tijdrovend alternatief dat toch dezelfde drang om iets te creëren bevredigt?
Ik ben bang van niet. Ten eerste is Spore waarschijnlijk nog veel tijdrovender dan die andere creatie van Wright. Daarnaast is het geen poppenhuis, het is geen soap/familie-simulator; het is bijna alles wat je van een game kan verwachten maar gaat daarin een totaal andere richting op dan De Sims. Het bevredigt wel de drang om iets te creëren, om spelenderwijs enigszins creatief te zijn, maar men heeft er gewoon voor weten te zorgen dat deze behoefte niet die van De Sims overlapt. Deel 3 van deze belachelijk succesvolle franchise komt er per slot van rekening ook nog aan en men moet elkaar niet in de wielen rijden natuurlijk. Het komt er dus op neer dat ik de Sjaak ben, want ik MOET beide games blijven spelen, tot in de eeuwigheid...



WOUTER

Het uiteindelijk doel is het centrum van het universum te vinden om daar de 'Ultieme Waarheid' te leren. Al vind ik de zoektocht naar de Aarde eigenlijk ook wel heel spannend.
Hoe dan ook, ook in Space is het einde van Spore nog allerminst in zicht.

ONEINDIGHEID VAN SPORE

Dat de mogelijkheden in Spore oneindig zijn, werd al snel duidelijk toen er binnen één dag 250.000 Spore wezens waren gemaakt op het moment dat de Spore demo werd vrijgegeven, en het einde is nog lang niet in zicht. Wanneer het volledige spel losgaat, zal het internet binnen de kortste keren vol staan met nog meer gekke wezens en minstens zoveel voertuigen, gebouwen en ruimteschepen.
De Sporepedia die alles bijhoudt wat de community maakt, is binnen een paar muisklikken beschikbaar en voor je het weet, laad je duizenden creaties binnen in je game... waar je vervolgens zelf mee gaat stoeien.
Bovendien kun je je abonneren op Sporecasts. Stel: je wilt op de hoogte gehouden worden over

"SPORE IS EEN UNIVERSUM WAARIN JE HEEL GRAAG RONDHANGT EN WAARIN JE STEEDS WEER OPNIEUW VERSTELD ZULT STAAN VAN DE MOGELIJKHEDEN EN HET PLEZIER DAT JE ERAAN KUNT BELEVEN."

nieuw gemaakte content met een science-fiction thema, dan krijg je alleen daar updates over. Of je wilt alleen maar info over door spelers nieuw gemaakte content met de sleutelwoorden rood + herbivoor + vleugels. Maar je kunt je ook abonneren op content van individuele spelers. Alles kosteloos uiteraard. De content heb je binnen een paar seconden binnen – het zijn superkleine bestandjes – en dan kun je er mee aan de slag.
Ik blijf erbij dat het leuker is om zelf dingen te maken en te ontwerpen, maar voor spelers die daar geen zin in hebben, staat er zoveel leuks op hen te wachten.
Ook voor de ontwerpers onder ons is hun eigen creativiteit de enige beperking. Bovendien kun je tracken hoe vaak jouw wezens (of andere creaties) door andere spelers zijn bekeken en gedownload. Neem daarbij de YouTube functie (met een druk op de knop, maak je een filmpje van je wezen en z'n capriolen) en je weet dat de komende maanden, wat zeg ik jaren, Spore met ons zal zijn. Of je dat nu leuk vindt of niet.

EA'S GELIJK

"Een universum in een doosje"...
Ik denk dat ze gelijk hebben. Spore is een compleet universum op zich. Een universum waar je heel graag in rondhangt en waarin je steeds weer opnieuw versteld staat van de mogelijkheden en het plezier dat je eraan kunt beleven. Spore is als het leven zelf...



HALEN ALS

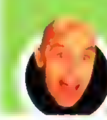
- Je graag zelf de evolutie bepaalt.
- Je eindelijk eens met écht toegankelijke en veelzijdige editors wilt stoeien.
- Je maar geen genoeg kunt krijgen van de grappige, lieve, unieke stijl en letterlijk eindeloze gameplay.

SPORE



CONCLUSIE

Één keer in de zoveel tijd komt er een spel langs dat alle lagen, klassen en seksen van de bevolking aanspreekt. Spore is (in potentie) zo'n titel en dat maakt het spel een mijlpaal in de gamegeschiedenis. Maar het allerbelangrijkste: het is gewoon belachelijk leuk om te spelen.



JAN

SCORE **95**

Als je als een ongeëvolueerde mensaap recht op je doel afstormt en minimaal met de editors stoeit, ben je na een kleine dertig uur klaar met de hoofdgames. Iedereen met ook maar een fractie creativiteit in zijn genen, zal er minstens twee keer zo lang over doen. De echte kunstenaars onder ons zullen zelfs maanden zoet zijn met het vervaardigen van nieuwe wezens, voertuigen en ruimtescheepjes. Bovendien liggen er nog een half miljoen planeten op je te wachten die je kunt bezoeken/overheersen. Sporepedia tenslotte, biedt genoeg content tot het einde der tijden. Zucht, waar ga ik die tijd nu weer vandaan halen?

SPORE
PC / MAC
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

12+

SOUL CALIBUR IV

Het lijkt wel alsof alle ontwikkelaars van grote fighting-game series het uitbrengen van hun vette titels perfect op elkaar afstemmen. Virtua Fighter V ligt inmiddels alweer ruim een jaar achter ons en Tekken 6 is nog nergens te bekennen. En voordat we later dit jaar los mogen met Street Fighter IV, zorgt Namco alvast voor een mooie nazomer met Soul Calibur IV.

HALEN ALS

- Je van fighting games houdt.
- Je niet schrikt van mannen in iets te onthullende outfits.
- Je niet schrikt van vrouwen in iets te onthullende outfits.

POWER UNLIMITED GOLD

Als je een game moet reviewen is het uiteraard zaak om het spel in kwestie zo lang mogelijk te spelen, alvorens je mening op papier vast te leggen. Toch is in veel gevallen mijn oordeel al binnen een half uur gevormd. Een kleine dertig jaar gamen heeft er natuurlijk voor gezorgd dat ik redelijk snel weet of iets me wel of niet aanspreekt, en anderzijds is kwaliteit natuurlijk ook gemakkelijk te herkennen.
Soms kun je er echter na een hele tijd spelen achter komen dat gameplay elementen die je in eerste instantie aanspreken op den duur toch gaan vervelen, maar in het geval van Soul Calibur weet je meteen dat het goed zit, en extra tijd met de game bevestigt dit vermoeden alleen maar.

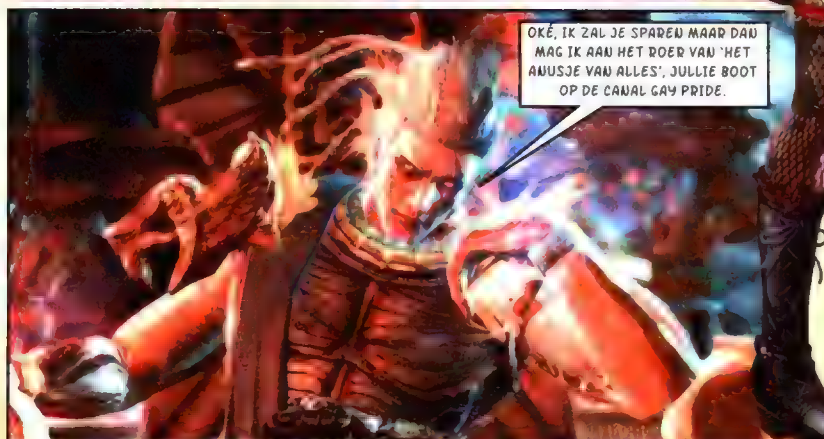


Leuk, als die Lizardman tegen onze Steven zou knokken: de Lizardman tegen de Blizzard-man.

COMPLEET

Ik was toe aan een lekker robbertje vechten en Soul Calibur IV stelt op geen enkel gebied teleur. Het is een ervaring die in de basis al vermakelijk is, maar je gaandeweg blijft verrassen met nieuwe lagen gameplay. En mede door het rijke aanbod aan spelmodes is Soul Calibur IV een opvallend complete fightinggame geworden.
Laat ik bij het begin beginnen. De basis bestaat uit vier verschillende technieken. Je hebt twee soorten aanvallen met je wapen, je kunt trappen en uiteraard aanvallen blokken. Met de twee verschillende aanvallen en de trap kun je meerdere combo's uitvoeren. Sommige van deze combo's vragen om het draaien van kwart en halve cirkels met de D-Pad (mensen die met de analoge knuppel spelen zijn niet welkom) of meerdere tikken in een bepaalde richting. Door een druk op de knop gekoppeld aan een van de twee aanvallen te combineren met blokken, kun je een vijand vastgrijpen voor een worp of snelle reeks brute aanvallen.
De spectaculaire attacks veranderen aan de hand van de richting waaruit je jouw vijand aanvalt. De side-step speelt namelijk wederom een belangrijke rol in Soul Calibur IV, en maakt het mogelijk een vijand van de zij- of achterkant aan te vallen door om deze heen te draaien.

"IK WAS TOE AAN EEN LEKKER ROBBERTJE VECHTEN EN SOUL CALIBUR IV STELT OP GEEN ENKEL GEBIED TELEUR."

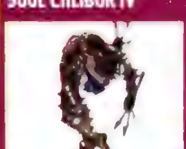


Dit gebeurt door tweemaal naar boven of beneden op de D-Pad te tikken; een essentiële techniek die je in staat stelt om met strakke timing aanvallen te ontwijken en ruimte voor jouw eigen aanval te creëren.
Voor mijn gevoel heeft de side-step iets aan snelheid in moeten leveren dit deel, waardoor je opnieuw aan je timing zult moeten werken.

TECHNIEKEN

Als je de basis eenmaal onder de knie hebt, kun je verder met technieken zoals die in alle grote fighting series aanwezig zijn. Zo ontbreekt het in Soul Calibur niet aan 'juggle' moves, waarbij je jouw tegenstander in een positie brengt die blokken onmogelijk maakt. Denk hierbij aan het opvangen van een tegenstander met een snelle combo net voordat hij de grond raakt, als je hem met een vorige reeks aanvallen vakkundig de lucht in hebt gewerkt.
Een andere techniek die het mogelijk maakt verdedigende spelers te grazen te nemen, is gebruik maken van 'stagger' moves. Met een zware reeks aanvallen, die allemaal op de verdediging van jouw tegenstander vallen, kun je hem of haar uit balans brengen. De korte tijd dat hij of zij uit balans is, kun je een grab uitvoeren, of een aanval op een vrij gebied inzetten. In dit vierde deel kan het opvangen van veel klappen er voor zorgen dat op een gegeven moment jouw verdediging verzwakt, wat wordt aangegeven door het verliezen van een stuk kleding of harnas.
Als je tijdens een brute combo een kleine rode lichtexplosie om je

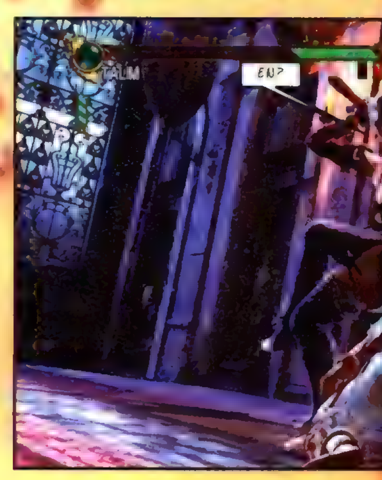
SOUL CALIBUR IV





CUSTOM CHARACTERS EINDELIJK COOL

Normaal gesproken ben ik niet zo'n fan van het maken van custom personages in vechtspellen; ze vallen meestal in het niet vergeleken bij de bestaande characters en een dergelijke mode voelt vaak ondergeschikt aan de standaard Story en Versus mode.
In Soul Calibur IV is het echter verrassend vermakelijk om op de blauwdruk van een bestaand personage een nieuw uiterlijk te plakken, mede dankzij de vele opties om aan het voorkomen te sleutelen. Je kunt ook veel extra items kopen met geld dat je hebt verdiend door gewonnen gevechten. Je kunt de wapens aanpassen, kiezen aan welke skills je extra kracht toekent, en door met het personage te spelen in level toenemen. Kortom: nog een dikke extra laag gameplay op de toch al sterke basis.
Dat je het tijdens de Story mode ook tegen random gegenereerde personages moet opnemen, zorgt ervoor dat de hoeveelheid aanwezige personages oneindig lijkt.









YODA SUCKS!

The Apprentice, het hoofdpersonage uit The Force Unleashed, past eigenlijk keurig bij het toch al diverse gezelschap dat is opgetrommeld voor Soul Calibur IV. Met rare snuiters als Yoshimitsu en Voldo misstaat een Dark Lord of the Sith helemaal niet. En zelfs de aanwezigheid van Darth Vader op de PS3 zal alleen hen ergeren die dit een pijnlijke stijlbreuk op het thema van Soul Calibur IV vinden.

Yoda daarentegen, stuit mij om hele andere redenen tegen de borst. Deze kabouterachtige groene wervelwind is namelijk zo klein dat het ongelooflijk irritant is om tegen de Jedi meester te vechten. Je kunt hem niet vastpakken, maar ook uitvoeren van grabs als Yoda is frustrerend, en als de kleine etter wild begint rond te springen met zijn kleine lightsaber, verandert het gevecht in een irritante aangelegenheid. Yoda had van mij dus op Dagobah mogen blijven.

tegenstander heen ziet, kun je ook proberen de nieuwe finishing moves in te zetten, die in één harde klap een einde maken aan de match. Gecombineerd met de mogelijkheid om vijanden de ring uit te meppen, zorgen deze elementen voor verrassende ontknopingen. Als je een flink pak rammel krijgt, kun je met een snelle rol over de grond en een goed geplaatste trap de ander in een afgrond doen verdwijnen, en een tegenstander met een volle levensmeter verslaan.

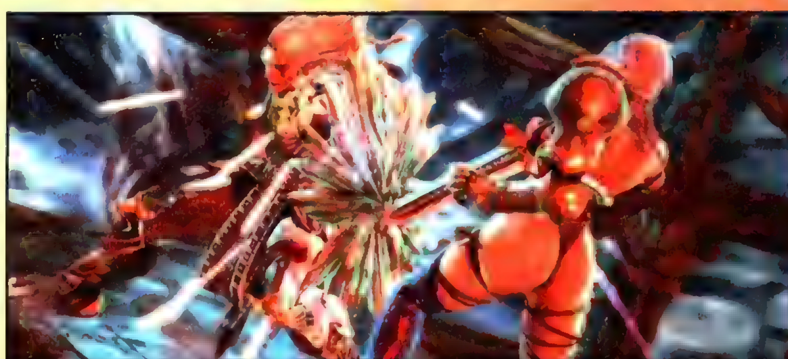


ADEMBENEMEND

Natuurlijk ontkom ik er niet aan om in deze review de oogstrelende graphics een dikke pluim te geven. Soul Calibur IV is zonder enige twijfel een van de mooiste games van het moment. Nu is het natuurlijk makkelijk om in een vechtspel meer detail aan te brengen dan in een game met een grote open 3D wereld, maar evengoed zijn de grote character models adembenemend, evenals de gedetailleerde omgevingen.

Er is verder een opvallend uitgebreid assortiment aan vechters, met bekende gezichten uit alle delen: Mitsurugi, Setsuka, Taki, Siegfried, Nightmare, Maxi, Voldo, Rock... niemand hoeft zijn of haar favoriete vechter te missen in dit vierde deel.





Soms zijn de screens van zo'n hoge kwaliteit dat je zou zweren dat je te maken hebt met een cutscene. Daarentegen wil je dan toch wel eens een kut zien.

De bonte verzameling van personages uit de vorige delen aangevuld met enkele nieuwe gezichten zorgt ervoor dat je een enorme bron aan diverse gameplay tot je beschikking hebt, want de verschillende vechtstijlen zijn mooi vertaald naar uiteenlopende speelstijlen.

ONLINE

Even indrukwekkend zijn de vele spelmodes. Omdat er zo veel te pielen valt aan de bestaande personages, en je jouw eigen vechtersbaas kunt creëren (zie kader), kun je voor modes kiezen met alleen de originele settings of open gevechten met verschillende wapens en uiterlijkheden. Je hebt een simpele arcade mode, versus mode en je kunt personages vrij spelen in de stoere story mode.

Maar Soul Calibur zal pas echt online tot zijn recht komen, en de mogelijkheid om met bestaande personages of je eigen creatie op Xbox Live of PSN te knokken, zal mij in ieder geval nog maanden bezig houden.

CONCLUSIE

Soul Calibur IV is een topper binnen het genre en dankzij de heerlijke gameplay, onwaarschijnlijk knappe graphics en het ruimte assortiment aan personages en spelmodes, een waardige binnenkomer van de serie op de nieuwe consoles.

STEVEN

SCORE 92

Had ik al verteld dat er belachelijk veel personages en spelmodes, waaronder een online mode, aanwezig zijn? En dat je jouw eigen personage kunt aanmaken? Maanden vermaak zijn dus gegarandeerd.

SOUL CALIBUR IV
NAMCO / UBISOFT
PS3 / XBOX 360
1-2 SPELERS / ONLINE
OUT NOW

12+

FACEBREAKER

J.J. KNOKT ZICH SIMPEL

JJ wil niet moeilijk of elitair doen, en neemt FaceBreaker dus gewoon voor wat het is: een lekkere simpele boksgame die hij ook kan spelen met vrienden zonder veel ervaring met vechtspellen.





Een potje Dead or Alive 4 tegen mij wordt door veel van m'n vrienden al snel niet leuk meer gevonden. De moves en combo's zijn veel te lastig te masteren als je geen fanatieke gamer bent. En met button bashen red je het niet tegen iemand die weet hoe hij moet blokken en overnemen. Zelfs die bouncende tieten gaan vervelen, als je telkens verliest.

FREESTYLE

EA heeft dat goed begrepen en komt met een nieuw sportspellenlabel, Freestyle genaamd.
De games die onder dit label vallen zijn gemaakt voor gamers die liever geen ontelbare knoppencombinaties uit hun hoofd leren.
Een welkome zet van EA, ook voor de fanatieke gamer. Want die kan dit label als waarschuwing zien, en hierdoor juist voorkomen dat hij een te gemakkelijke en oppervlakkige game uit de schappen pakt.
Eén keer per jaar die verkeerde game van je oma krijgen, is al kut genoeg.



REGILIO TUUR

FaceBreaker is de eerste game onder het Freestyle-label en het betreft hier een boksgame. Tenminste, er staan twee gasten/chicks in een ring met bokshandschoenen aan. Maar daarmee houdt de vergelijking dan ook op.
Don Diego Poeder en Regilio Tuur zullen weinig van dit spel leren (alhoewel Regilio hier ongestraft chicks kan slaan).
FaceBreaker is namelijk een soort Ready to Rumble (je weet wel, die van de Dreamcast) met een knalharde arcadeaanpak en een simpele besturing.
Je hebt een hoge stoot, een lage stoot, je kunt blokken, wegduiken, uitdagen en iemand vastpakken. Drie knoppen, een trigger en je bent klaar.

NICHTERIGE STIERENVECHTER

FaceBreaker is echt gedrenkt in de 'Freestyle-filosofie'. Het geeft je meteen bevrediging. Niks oefenen of leren. Een tutorial van één plaatje en dan, hop, de ring in. Met wat rammen op de knoppen ontvouwt zich al snel een kolderiek gevecht.
Humor is sowieso zeer belangrijk in dit spel. De bestuurbare boksers zijn pure stereotypes, zoals een Rus die in een pot anabolen is gevallen, een stierenvechter met nichterige moves en een neger die vooral swingend zijn shit oplost.
Opponenten vliegen door de lucht als je ze goed op de kin raakt (en dat lukt je al snel) en je kunt snoeiharde combo's aan elkaar rijgen met als uitsmijter de 'FaceBreaker', waarbij je iemand echt de tanden uit z'n muil ramt of trapt.
Na één ronde knokken lopen de opponenten al met scheve, compleet beursgeramde bekken naar hun hoek. Vooral de chicks met een dichtgeslagen hoofd zijn hilarisch.

HALEN ALS

- Als je het graag simpel houdt.
- Als je vindt dat humor en vechten samengaan.
- Als je realisme niet zo belangrijk vindt.

OOM PIET EN NEEF WILLEM

Met het oog op de doelgroep, heeft EA goed werk verricht. Mijn oom Piet en neef Willem kunnen dit inderdaad spelen, evenals mijn niet-gamende maten. Bovendien zijn de actie, de beelden en fun factor dermate goed uitgewerkt (FaceBreaker is absoluut geen gemakzuchtig in elkaar geflanste shit) dat het spel tijdens visite, feesten en partijen een hoofdrol kan spelen.
Een knockout is zo gemaakt en het blijft lang leuk om een karakter met de gelijkenis van je minst geliefde neef op zijn bek te slaan.
Ook voor mij.

FACEBREAKER



"NA ÉÉN RONDE KNOKKEN, LOPEN DE OPPONENTEN AL MET SCHEVE, COMPLEET BEURSGERAMDE BEKKEN NAAR HUN HOEK."

SLA JE EX IN ELKAAR

Dankzij de visioncam van de Xbox 360 kun je ieders gezicht op een bokser plakken. Dus ook die van je gehate ex, die vervelende neef of je schoonmoeder. Of van Michael Ballack. Of George Bush. Of Gordon. Of Geert Wilders. Of die van mij...

CONCLUSIE

FaceBreaker is een goede start van het Freestyle-label, want de wat minder fanatieke gamer zal hier veel meer plezier aan beleven dan aan de Fight Night-serie. Voor hardcore gamers is dit misschien iets te oppervlakkig, maar dat had je al begrepen.


J.J.

SCORE **79**

Dit is een casual game, dus rot op met je tijd. De duur van dit spel wordt bepaald door hoelang die casual gasten het leuk vinden om elkaar op hun bek te rammen. Met een potje bier erbij zeg ik al gauw een uur of drie op een avond.

FACEBREAKER
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / Wii
EA FREESTYLE / EA
1 – 2 SPELERS
5 SEPTEMBER 2008
12+

JAN HAD MEER VERWACHT

TOO HUMAN

Het Noordse cyber epos Too Human is door de moeizame totstandkoming bijkans het lachertje van de Xbox 360 line-up geworden. Jan checkt of dit terecht is.



Op diverse beurzen en Xbox 360 evenementen dit jaar zag ik het voor mijn ogen gebeuren: collega's die Too Human een kwartiertje speelden, en daarna hoofdschuddend wegliepen. Een beetje kon ik dat wel begrijpen: een spel moet je eigenlijk binnen tien minuten bij je lurven grijpen... om niet meer los te laten. En zeker bij een spel dat al meer dan een decennium(!) in ontwikkeling is, verwacht je iets bijzonders. Waar heeft ontwikkelaar Silicon Knights anders al die jaren hun energie en geld ingestoken?

CYBERPUNKMYTHOLOGIE

Too Human is helaas geen topgame geworden, maar een drollenbak is 't ook niet. Too Human is een spel dat je langer dan een uur moet spelen om de charme ervan in te zien, en dat is tegenwoordig (te) veel gevraagd.

Je speelt de Noordse God Baldr in een cybernetische wereld vol robotvijanden met mythologische invloeden. Jouw taak is 't om hordes vijanden met je groteske zwaard of beukende bijlen naar Helgard te hakken.

De crux zit hem in het gegeven dat je direct al dient te beslissen of je het Human pad kiest, of dat je voor (de iets makkelijkere) cybernetische toepassingen gaat. Prikkelend, spannend zelfs, maar liever had ik die keuze geleidelijk gemaakt.

"OOK DE EPIEK, DE MAGIE, HET WONDERBAARLIJKE... ALLEMAAL ELEMENTEN DIE JE VERWACHT VAN EEN SPEL DAT AL TIEN JAAR IN DE MAAK IS, BLEVEN UIT."





DUWEN IN PLAATS VAN KLIKKEN

De combat voelt directer dan bij menig actie-RPG. Met je tweede analoge stick sla je letterlijk richting de vijanden: door je knuppeltje naar links en rechts te duwen, beuk je die kant op. Hou je je knuppel in die richting, dan blijft Baldr die kant op slaan. Het is wel even wennen, want je bent geneigd als een gek te blijven klikken met dat pookje, maar dat hoeft dus niet.

Ook het maken van combo's moet je eerst even doorkrijgen, maar na enige tijd deel je redelijk makkelijk flinke klappen uit. Bovendien wissel je vliegensvlug tussen zwaard en dubbele guns waarmee je op twee vijanden onafhankelijk van elkaar kunt knallen. Dat ziet er stoer uit.

INSPIRATIE?

Toch mist de besturing die magische finishing touch. De camera verspringt namelijk de hele tijd waardoor locken op tegenstanders lukraak gaat. En tijdens de actie heb je nooit het idee totale controle te hebben over de razende, bijlzwaaiende Baldr. Hierdoor moet je echt een uur of wat stoeien met de controls om de finesses ervan te ervaren. En dan blijkt dat het spel ook op andere punten tekortschiet: de grote, kale omgevingen ogen inspiratieloos, het verhaal komt niet lekker uit de verf, en het spel is wel erg repetitief.

Ook de epiek, de magie, het wonderbaarlijke... allemaal elementen die je verwacht van een spel dat al tien jaar in de maak is, blijven uit.

HALEN ALS

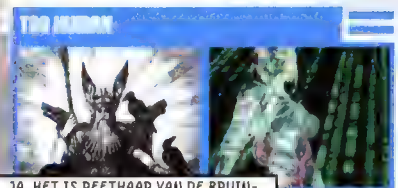




KLASSEN

Als Noordse bikkel kies je uit een van de vijf aanwezige klassen: Defender, Bio-engineer, Berserker, Champion of Commando. Iedere klasse focust op een speciale vechtstijl, van close combat tot ranged attacks, genezend of een combinatie van alle vijf.

Je hebt special powers, kiest uit drie verschillende skilltrees om nieuwe vaardigheden te verkrijgen, vergaart bonussen via Charm Quests en vindt onderweg items en harnasonderdelen.



CONCLUSIE

De originele setting en de actie van Too Human wisten me zeker te boeien. Toch kan de game vanwege de matige besturing en het ietwat zielloze verhaal de status van subtopper niet ontstijgen.

JAN

SCORE **70**

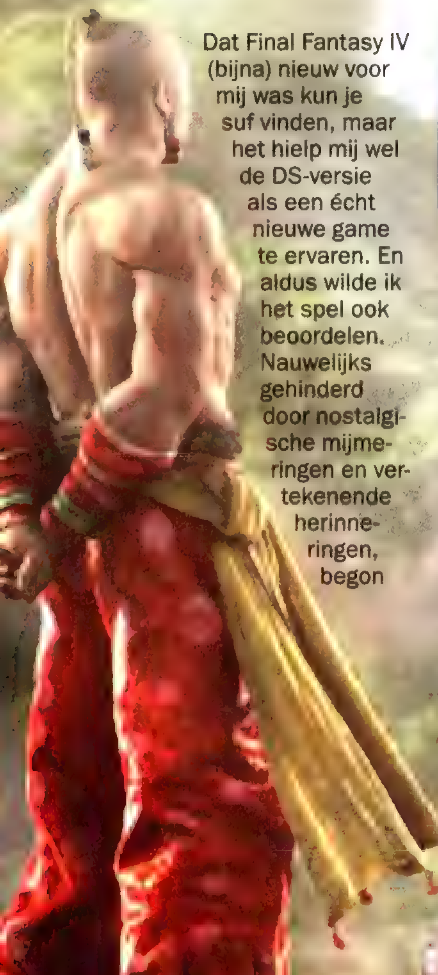
De singleplayer is korter dan ik aanvankelijk verwachtte maar de co-op is sowieso leuker omdat het spel dan letterlijk wat meer begint te leven en de balans in klassen zijn gezicht laat zien.

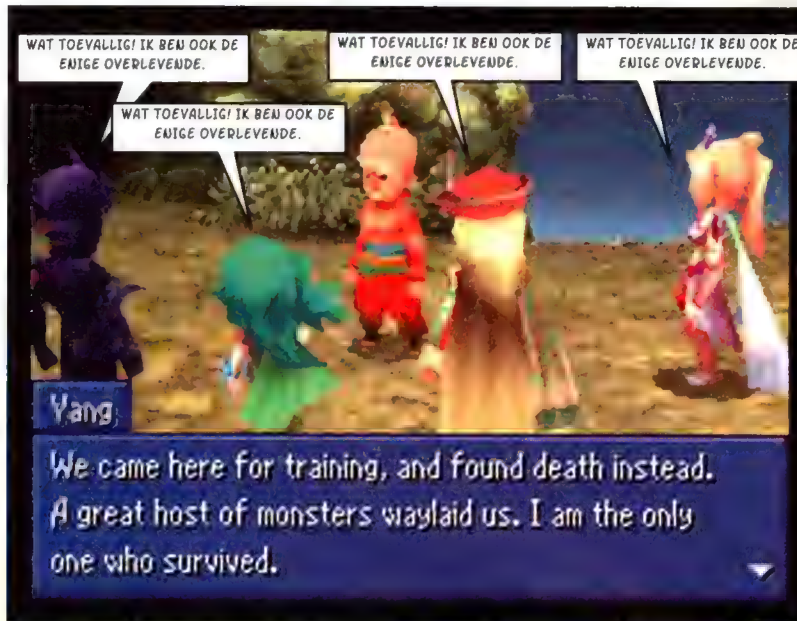
TOO HUMAN
SILICON KNIGHTS / MICROSOFT
1-2 SPELERS
OUT NOW

18+

FINAL FANTASY

Zo'n vijftien jaar geleden had Jurjen deze Role Playing Game al eens een uurtje gespeeld, op de Amerikaanse SNES van een vriend. Hij vond het toen best heftig dat al vroeg in het avontuur een hele stad werd uitgemoord. Ondanks later verschenen versies voor PS1 en GBA, heeft Jurjen pas op de DS het volledige Final Fantasy IV mogen beleven.





Dat Final Fantasy IV (bijna) nieuw voor mij was kun je suf vinden, maar het hielp mij wel de DS-versie als een écht nieuwe game te ervaren. En aldus wilde ik het spel ook beoordelen. Nauwelijks gehinderd door nostalgische mijmeringen en vertekenende herinneringen, begon



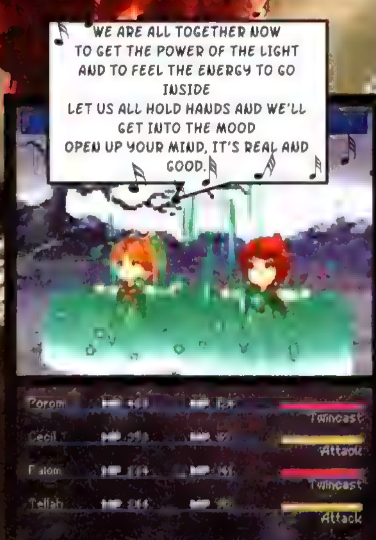
ik mijn avontuur in het koninkrijk Baron. Een avontuur dat allerminst gedateerd overkwam, en mij wederom al snel wist te raken.

VERRASSEND EN GEWAAGD

Zoals je in het intro kon lezen, wordt er een hele stad uitgemoord, en daar ben jij, de Dark Knight, verantwoordelijk voor. In de brandende stad kom je ook nog eens het huilende dochtertje tegen van een vrouw die je even daarvoor indirect vermoordde.
Kijk, zo zet je een avontuur in de beginfase wel even op scherp.
Het verhaal van dit spel wordt voornamelijk verteld middels dialogen, die je bijvoorbeeld kunt beginnen door dorpsbewoners aan te spreken of die zich automatisch voltrekken in filmachtige scènes. Sommige dialogen zijn ingesproken maar de meeste moet je lezen.

"ANDERS DAN JE VAN ZO'N OUD SPEL ZOU VERWACHTEN, IS DE VERHAALLIJN NERGENS VOORSPELBAAR OF CONSERVATIEF. EERDER VERRASSEND EN GEWAAGD. ZO HEEL AF EN TOE ZELFS ONTROEREND."





Jomanda beweert dat ze deze tekst "van boven" heeft doorgekregen. Nou, misschien is God a DJ, maar dan zeker geen tekstschrijver.

CHRONO TRIGGER

Later dit jaar komt met Chrono Trigger een andere, alom geliefde Square-klassieker naar de DS. Dit keer helaas geen werkelijk vernieuwde versie maar een rechtstreekse overzetting van het origineel uit 1995.
Hoewel het leuk is dat dit soort games nu ook eens voor een nieuwe generatie beschikbaar komen, neigt het herkauwen en uitspuwen van al die ouwe shit natuurlijk ook wel een beetje naar gemakzucht.



Nu ben ik niet zo'n liefhebber van lezen in videogames, maar het volgen van de dialogen in Final Fantasy IV was voor mij een onverwacht verkwikkende bezigheid. Want anders dan je van zo'n oud spel zou verwachten, was de verhaallijn nergens voorspelbaar of conservatief. Eerder verrassend en gewaagd. Zo heel af en toe zelfs ontroerend.

TIEN TELLEN

Tijdens de eerste menugestuurde gevechten was het wel even steunen en kreunen.
Ik moest wachten tot het balkje van mijn Dark Knight was volgelopen voordat ik het commando Attack kon kiezen. En vervolgens duurde het ook nog even voordat die donkere ridder daadwerkelijk zijn aanval eens ging uitvoeren.

IV

JURJEN HAD HET NIET WILLEN MISSEN



WAT IS ER ANDERS?

Meest opvallende verschil met vorige versies, is natuurlijk het feit dat de game voor het eerst in 3D is vormgegeven. Hierdoor ziet het spel er best modern en overtuigend uit, zolang er maar niet teveel op de personages wordt ingezoomd, want dan ogen ze nogal blokkerig (zie hiernaast).
De soundtrack en geluidseffecten hebben minder bliep en meer body gekregen en het tweede scherm wordt goed gebruikt voor extra informatie en 'zichzelf tekenende' plattegronden.
Er zijn ook een paar minigames en bonuspersonages toegevoegd, terwijl hier en daar op minimaal niveau wat aan het verhaal en de spelmogelijkheden is gesleuteld. De moeilijkheidsgraad ligt iets hoger dan in eerder verschenen Westerse versies, voornamelijk door de extreme statuseffecten die grote vijanden je maar al te graag aandoen.



Dat moet sneller kunnen, dacht ik. En dat kon, door bij de opties de vechtsnelheid op stand 1 te zetten. Kijk, dat schoot op.
Ook handig is de optie om met een druk op de X-knop de gevechten automatisch te laten verlopen.
Zo ging ik aan het begin van het avontuur wel eens het bos in om ervaringspunten te verzamelen en een paar niveaus te stijgen. Onderwijl een blad lezend of surfend over het internet, met een schuin oog op het bovenste scherm van de DS, om in te grijpen als er iets misging.

TIJDBALKJES

Iets dieper in het spel ging er te vaak iets mis tijdens de gevechten, en bracht ik het tempo ervan terug naar de traagste stand.
Met een wisselend gezelschap van vier of vijf personages om aan te sturen, en steeds meer acties, voorwerpen en spreuken om te kiezen, werden de gevechten behoorlijk complex en interessant.
Aanvankelijk vertrouwde ik op een vrij oppervlakkige mix van aanvallen en genezen, maar al snel bleek dat systeem met die tijdbalkjes te motiveren tot meer creatieve en doeltreffende manieren om mijn aanvallers te overwinnen.
Het effect van spreuken als Haste (versnellen) en Slow (vertragen) wordt bijvoorbeeld meteen zichtbaar, zodat je ze vaak en graag zult gebruiken.
Het spel motiveert ook wegwijs te worden met andere ondersteunende mogelijkheden, zoals Cover (om de klappen van zwakkere bondgenoten op te vangen) en Cry (om de verdediging van de tegenstander te verzwakken).
Zo krijg je vaak het gevoel je vijanden werkelijk te slim – en te snel – af te zijn. Een goed gevoel.



Nou, doe maar een hardgekookte uit je poeperd en wat zout.

REIZEN

Naast het verhaal en de gevechten, kenmerkt Final Fantasy zich door het reizen.
Dat is misschien wel het eigenlijke thema van dit spel: het reizen, de reis van de held, gesteund door zijn vrienden. Waarbij je telkens weer wordt gemotiveerd door het verhaal, en gehinderd door de plotsklaps beginnende gevechten.
Je reist te voet, op de rug van Chocobo's of aan boord van een vliegend schip over een wereldkaart, die gaandeweg natuurlijk netjes op het tweede scherm wordt geopenbaard.
Tijdens je zwerftochten door ondergrondse gangenstelsels, wordt ook elke verdieping stukje bij beetje op het tweede scherm getekend.
Als zo'n plattegrond voor honderd procent is voltooid, ontvang je leuke bonusvoorwerpen, bijvoorbeeld een paar Phoenix Downs, waarmee je gevallen strijdmakkers kunt laten herrijzen, of een Tent die je gezelschap volledig laat herstellen.
Deze bonussen motiveren meer dan ooit om elk hoekje van elke omgeving te verkennen. Vergeet daarbij niet tegen muren aan te lopen en overal op de A-knop te drukken om de omgeving te onderzoeken, want er zijn flink wat geheimen te ontdekken.

HUMOR

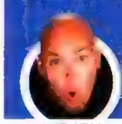
Over de puzzels in Final Fantasy IV kunnen we kort zijn: die zitten er niet in.
Dus dan komen we samenvattend uit op veel reizen, een verrassend verhaal dat wordt verteld middels dialogen en interessante gevechten die je een goed gevoel geven. Het is al heel wat, maar ik wil toch ook nog even de humor in dit spel benoemen.

HALEN ALS

Deze humor schuilt voornamelijk in de dialogen en de personages. Zo word je bijvoorbeeld herhaaldelijk geconfronteerd met een nogal wulps soort danseresjes.
Maar er is ook een subtiel, minder duidelijk soort humor door het hele spel heen geweven. Je treft deze humor zelfs aan tijdens de gevechten.
Laat je bijvoorbeeld eens twee keer achter elkaar door een kikkerspreuk raken. Of trakteer een vlammende schedel eens op een vuuraanval. Grappig toch? Toch?
Nou goed, misschien is nu de tijd gekomen dat je het zelf allemaal eens gaat beleven. Ik had het persoonlijk niet willen missen!

CONCLUSIE

Stammend uit 1991 of niet, dit spel slaat anno 2008 allerminst een gedateerd of achterhaald figuur. Het is een eerbiedige en geslaagde modernisering van een meesterwerkje dat de tand des tijds verrassend goed heeft doorstaan.



JURJEN

SCORE 88

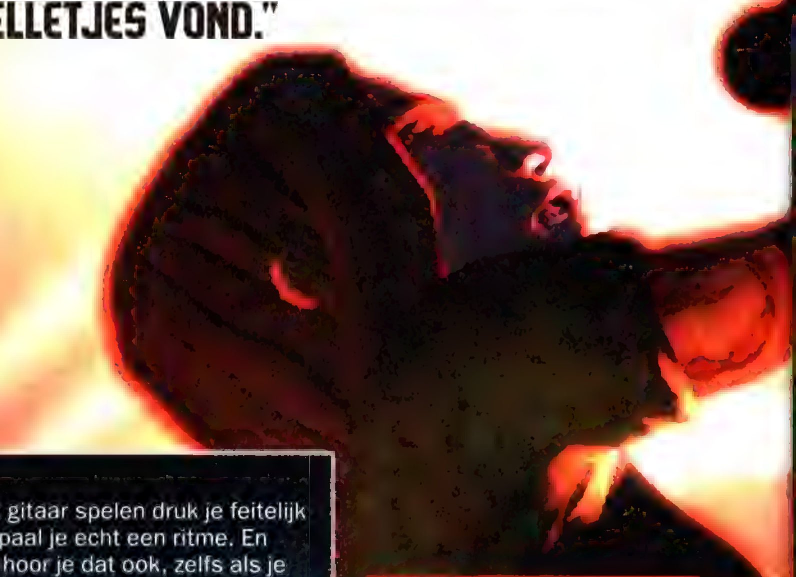
FINAL FANTASY IV
DS
SQUARE ENIX / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
12+

ROCK BAND

MAARTEN EN JEROEN MAKEN EEN HOOP HERRIE

De burelen van het HUB schudden afgelopen maand op hun grondvesten. Het episch centrum van de herrie was natuurlijk ons testhok. De gelegenheidsband The Moustache Monotrene gaf er gratis en ongevraagd een spetterend optreden, dat echter niet bij iedereen in de smaak viel…

"BINNEN EEN HALF UUR KLAAGDEN ER ZOVEEL COLLEGA'S OVER "DAT KLOTE-LAWAAI", DAT ZELFS DE DIRECTEUR HET WELLETJES VOND."



The Moustache Monotrene bestaan (zoals elke muziekliefhebber weet) uit Maarten op leadguitar, Wouter op bass en Jeroen achter de drums. Het illustere trio is vooral in het uiterste zuiden van Japan razend populair maar dichter bij huis worden hun muzikale prestaties niet altijd even enthousiast ontvangen. Zo had de band onlangs een naar eigen zeggen "oorverdovend goed" optreden in het HUB kantoor… alleen klaagden er binnen een half uur zoveel collega's over "dat klote-lawaai", dat zelfs de directeur het welletjes vond.
Niet zo heel gek overigens, zeker niet wanneer je de volumeknop van de TV op 65 hebt staan en er gejoeld en keihard mee gezongen wordt. Maar ja, de game heet natuurlijk niet voor niets Rock Band. Alleen al het geram op dat plastic drumstelletje geeft al een pokkeherrie.

HALEN ALS

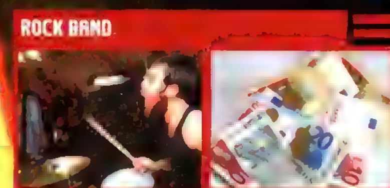
- Je je moeder in een rock band wilt zien. Of je vader.
- Je weet dat drummen de shit is!
- Je niet kunt wachten op Rock Band 2 of Guitar Hero IV.

we moesten en zouden rocken, want daar gaat het uiteindelijk om. Het was even schrikken toen we de gigantische doos naar de redactie moesten dragen, maar eenmaal uitgepakt en aangesloten, kon het feest losbarsten.

DE DRUMS

Het leukste van RB is het drummen! Bij het gitaar spelen druk je feitelijk maar wat knopjes in, maar bij drummen bepaal je echt een ritme. En omdat je daadwerkelijk op trommels slaat, hoor je dat ook, zelfs als je het volume van de tv uitzet.
Drummers moeten het ritme bepalen, dus als je het opfokt, raken je bandleden al snel in de war, en dat geldt ook voor het drummen in RB. Rock Band geeft je het gevoel dat je echt drumt. En dat doe je ook. Fuck yeah!

SCORE ★★★★★





Ik heb wel eens horen zeggen dat als ze bij zo'n meidenband ongesteld zijn, dat ze 't dan hebben over een lekke band.

DE ZANG

Het was moeilijker dan verwacht om een slachtoffer voor het zingen te vinden, en het optreden werd dan ook geen succes. Op eigen verzoek blijft collega/gelegenheidszanger Eric van der Woude dan ook volledig anoniem.
Het werkt in feite hetzelfde als SingStar, maar hier wordt door middel van een pijltje direct aangegeven of je te hoog, te laag of precies op de goede toonhoogte zit te blèren. Toch waren we al na twee minuten helemaal klaar met het monotone "Your skin makes me kraaaaaaiiii"-gejank. Op verzoek van ongeveer de gehele mensheid droop onze 'zanger' dan ook teleurgesteld af. Zingen is nog best pittig, helemaal als je start op expert…

SCORE ★★★★

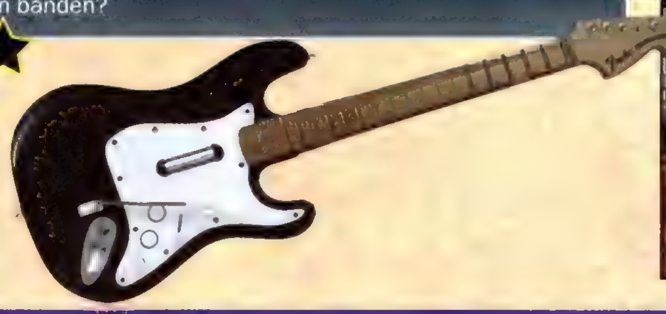
TE LAAT, VEEL TE LAAT

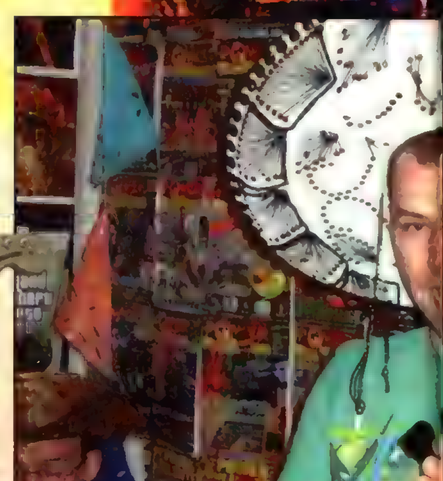
Maar wat interesseert 't jou dat een paar kantoorpikkies last hadden van ons gekut? Dat wil je toch helemaal niet weten. Jij wilt weten of Rock Band, dat driekwart jaar geleden al in Amerika uitkwam, nog steeds het aanschaffen waard is.
Hoewel aanschaffen… op het moment van schrijven is de game en z'n hardware alleen te koop voor Xbox 360 bezitters, en moeten gamers met een PlayStation en Wii nog tot de herfst wachten. Ongeveer wanneer Rock Band 2 z'n entree maakt…
Wij hebben er uiteindelijk toch maar 234,95 euro voor neergelegd omdat

DE GITAAR

De RB gitaar is groter dan de Guitar Hero (GH) gitaar. Er zitten soloknoppen op, maar die hebben we zelden gebruikt.
We hebben drie puntjes van kritiek. De gitaar voelt iets meer als speelgoed aan dan die van GH. Daarnaast merkten we dat als je bij lange noten op het goede moment de knoppen loslaat, de muziek soms ineens heel stom afkapt. En last but not least: hij is niet draadloos! Een stap terug gaan in de techniek, dat is nooit goed. We fietsen toch ook niet meer op houten banden?

SCORE ★★★





TRACKLIST

Cruciaal voor een game als Rock Band is natuurlijk de tracklist. Als er alleen maar Frans Bauer of Jan Smit nummers op staan, dan raak je zo'n game aan de straatstenen niet kwijt. In RB zitten coole nummers, maar ook een paar hele trieste.

DE VIJF COOLSTE

Creep – Radiohead
Sabotage – Beastie Boys
Go With the Flow – Queens of the Stone Age
Enter Sandman – Metallica
Cherub Rock – Smashing Pumpkins

DE VIJF MEEST TRIESTE

Through the Monsoon – Tokio Hotel
Foreplay/Long Time – Boston
Beetlebum – Blur
Hier Kommt Alex – Die Toten Hosen
Perfecte Welle – Juli (verder hebben we niets tegen Duitsers, hoor)



WEES ZUINIG OP JE BANDLEIDER!

De geschiedenis leert dat bandleiders een grote stempel op het geheel drukken. Neem als voorbeeld Guns N' Roses; iedereen weet wat er met die band gebeurd is, toch? Andere voorbeelden? Nirvana, Sound Garden en Dire Straits. Allemaal bands waarbij de bandleader er geen zin meer in had en tja, dan kun je de boel wel opdoeken.
Ook in Rockband moet je goed bedenken wie de leader wordt, want eenmaal gekozen, kun je 'm niet meer vervangen. Hij blijft immers gekoppeld aan je gamertag. Mocht het zijn dat je een bandje met wat maten bent begonnen en je krijgt mot met de leader van de band dan is de enige mogelijkheid een nieuwe band starten.
Vet realistisch, maar ook behoorlijk kut natuurlijk.



IMPROVISATIE

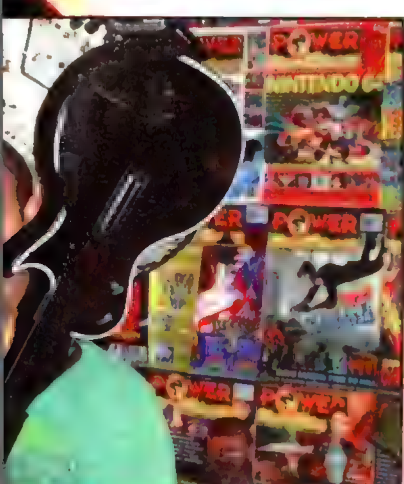
Het nadeel van muziekgames is dat je je eigenlijk altijd aan de noten op het scherm moet houden. Je kunt nooit eens effe lekker je eigen creativiteit kwijt. Dan zul je er een echt instrument bij moeten pakken.
En toen was daar Rock Band! Bij het einde van sommige nummers krijgen jij en je bandleden namelijk de kans om effe helemaal los te gaan. Je moet zo snel mogelijk meppen op het drumstel, zo veel mogelijk snaren aanslaan op je plastic gitaar en onbegrensd schreeuwen door de microfoon. En je krijgt er nog punten voor ook... mits je de laatste noot correct aanslaat.
Heerlijk om een nummertje zo af te sluiten. Yeah!



De vrouw van die drummer kan z'n getrommel niet meer aanhoren; ze heeft bekkeninstabiliteit.



Wist je dat ze in Volendam van die loodsen hebben waarin ze paling roken en ook bandjes oefenen? Ze noemen dat palingrockerijen.



WIST JE DAT...

- Wouter echt a-muzikaal is.
- Hij daarom vanaf nu niets meer met muziekgames te maken mag hebben.
- Een microfoon helemaal de verboden vrucht voor de Veendammer is.
- Maarten bijna de Rock Band gitaar kapot had geslagen... als een echte rock ster.
- Tot hij net op tijd de draadloze Guitar Hero III gitaar vond.
- Jeroen een 'Awesome Drummer' is.
- Maar wel een week flinke spierpijn in z'n armpjes had na twee dagen fulltime rammen.
- Maarten helemaal leip werd toen hij ontdekte dat Aerosmith ook in de game zat.
- Terwijl hij twee dagen eerder Guitar Hero Aerosmith helemaal uitgespeeld had...

CONCLUSIE

JEROEN: Rock Band is op de goede weg om een toffe band-ervaring neer te zetten. Helaas wordt de game geplaagd door enkele schoonheidsfoutjes.
MAARTEN: Het drummen is extreem cool. Jammer dat ie bijna een jaar te laat uitkomt hier in Nederland...

MAARTEN & JEROEN

SCORE **84**

Wij hebben een week lang een paar uur per dag zitten rocken als idioten en nog steeds hebben we er geen genoeg van

ROCKBAND
XBOX 360 / PS3 / Wii / PS2
HARMONIX / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW / PS3 EN PS2 / Wii
HERFST 2008

12+

BANGAI-O SPIRITS

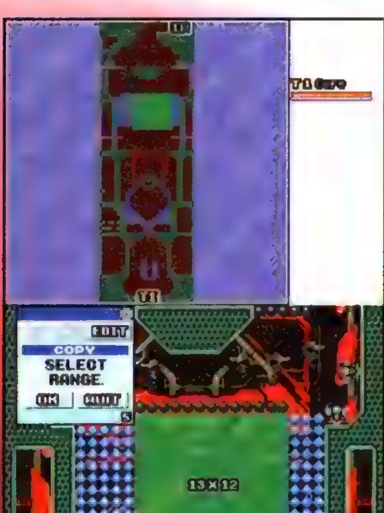
Jurjen heeft veel te vertellen, dus laat hij zijn gebruikelijke inleidende gezwets achterwege om direct met het bespreken van Bangai-O Spirits te starten. Te beginnen met level 007.

JURJEN GENIET 160 LEVELS LANG

POWER UNLIMITED GOLD



Als level 007 begint, worden zo'n honderd raketten op je afgevuurd. Nog geen seconde later ben je dood. Je hoort een akelige lach en een triomfantelijk muziekje. 'Game Over' verschijnt in beeld.
Nou, nog maar eens proberen dan, dat level 007.
Nog voordat het level is begonnen, houd je de R-knop ingedrukt om je eigen projectielen op te laden. Het level begint. Met ingehouden adem laat je een halve seconde verstrijken. De raketten komen op je af. Een splitseconde voordat de raketten je raken, laat je de R-knop los en... heel even staat alles stil.
Dan zie je hoe jouw projectielen met de aanstormende raketten botsen en daardoor in omvang verdubbelen en samen met de terugstuiterende raketten de kanonnen aan het plafond vernietigen.
Of eigenlijk zie je het niet echt, je vermoedt dat zoiets is gebeurd, want wat je ziet is soms moeilijk te bevatten in Bangai-O Spirits.
In ieder geval heb je het level gehaald. In twee seconden, volgens de timer.
Op naar level 008!



Zo'n groen kruis doet me altijd weer denken aan die vakantie in Kenya toen ik te weinig schone onderbroeken had meegenomen...

EXPLOSIEVE DIVERSITEIT

Je bestuurt in dit spel een vliegend robotje. Hij is klein, maar draagt grote wapens.
Voorafgaand aan elk level kun je zelf kiezen welke wapens en projectielen je met Y en B wilt gebruiken.
Zo kun je bijvoorbeeld een combinatie maken van een laserzwaard en doelzoekende raketten, napalm en pantserbrekende projectielen of een honkbalknuppel en stuiterkogels.
Je kunt de gekozen wapens vervolgens individueel of gecombineerd gebruiken.
Voor nog meer explosieve diversiteit, kun je zogenaamde 'Bombs' toewijzen aan je L- en R-knop. Deze Bombs zijn niet zozeer bommen, maar een honderdtal projectielen dat je kunt opladen (schouderknop ingedrukt houden) om ze vervolgens (schouderknop loslaten) als een waaier van kogels uit je robot te laten schieten.
Aangezien elk projectiel, net als je robotje en vijanden, een lichtend streepje over de zwarte achtergrond trekt, worden levels vaak al snel gevuld met een waanzinnige wirwar van lijnen en explosies.

HALEN ALS

- Je van uitdaging houdt.
- Je van geraffineerde gameplay houdt.
- Je op je Nintendo DS wilt genieten van een schat aan even eigenzinnige als hoogkwalitatieve spelideeën.

SUBTIELE FOEFJES

Het eerder beschreven level 007 is onderdeel van een zeventien levels tellende tutorial die je een beetje vertrouwd wil maken met de wapens en andere mogelijkheden van je robotje.
Er zijn veel subtiele gameplay-foefjes om in de vingers te krijgen. Als je je robotje bijvoorbeeld 'van de grond' hebt gestuurd, kun je snel twee keer achter elkaar op de B-knop drukken om hem 'in de lucht' stil te laten hangen.



Weet iemand eigenlijk hoeveel verdiepingen een gebouw moet hebben, voor je het een flat mag noemen?

Zo kun je je wapens in alle richtingen vuren, zonder dat je robotje er achteraan beweegt.
Ook wel handig (soms zelfs noodzakelijk) om te weten, is dat je projectielen en vijanden kunt terugmeppen met de honkbalknuppel. Of dat je korte tijd onkwetsbaar bent als je

UIT DE SCHATKAMER VAN TREASURE

Het etiket 'misschien wel de beste game van Treasure' hecht probleemloos aan Bangai-O Spirits, maar helaas zijn nog steeds te weinig gamers bekend met de pareltjes van deze eigenzinnige ontwikkelaar van onder andere Ikaruga (zie screen) en Radiant Silvergun, om een dergelijk predikaat op waarde te kunnen schatten.
Ik zou zeggen: voer eens wat trefwoorden in bij Wikipedia en YouTube om je kennis over deze obscure spellenmaker bij te spijkeren, want het is nooit te laat om een Treasure-fan te worden.





Als je met meerdere personages tegelijk wil spelen, moet je kiezen voor de Gang Bangai mode.





"DE ACTIE IS OVERWELDIGEND EN ONVERDUND, PUURDER DAN DE DONKERSTE CHOCOLADE."



een dash uitvoert met de A-knop. Na level 17 krijg je geen uitleg meer, en moet je alles wat je geleerd hebt in de praktijk brengen om de rest van de 160 levels te klaren. Een klus voor monniken en titanen.

OVERWELDIGEND

Sommige levels zijn net als level 007 in een oogwenk voorbij. Terwijl andere je tien, twintig minuten lang non-stop laten oprukken, terugtrekken, ontwijken, vuren en bombarderen.
In een typisch level van Bangai-O Spirits combineer je je honkbalknuppel met doelzoekende kogels om projectielen en vijanden die dichtbij komen van je af te beuken, onderwijl je Bomb opladend om vervolgens honderd raketten naar de vijandelijke overmacht te knallen. Met de juiste timing sloop je zo een stuk of tien tegenstanders. Deze laten stukken fruit achter, welke je weer snel moet oppikken om je Bombmeter aan te vullen, zodat je de rest van het aanstormende gespuis kunt proberen te bombarderen.
De actie is overweldigend en onverdund, puurder dan de donkerste chocolade.
In dit soort levels kun je niet vertrouwen op cheats, power-ups of een gemakkelijke uitweg. Alles komt aan op jouw skills, tactiek, planning, reactie- en uithoudingsvermogen. Regelmatig moest ik een pauze nemen om mijn verkrampte handen en pijnlijke vingers een kans op herstel te bieden.

PAC-MAN

Maar lang niet alle levels zijn zo heftig. Neem bijvoorbeeld level 026, een enorm doolhof met slechts in sommige hoekjes een handjevol vijanden om te overwinnen. Hier komt het niet aan op je uithoudingsvermogen, maar een solide plan van aanpak.
Level 034 plaatst je ook in een labyrint, maar dan eentje die elke gamer zal herkennen uit de eerste Pac-Man. Op de plaatsen van de energiepillen vind je vijanden en de eerste vier doelwitten, terwijl in dat kamertje waaruit normaal de spoken verschijnen de drie laatste doelwitten zitten opgesloten – samen met een paar dozijn vechtrobots.
Level 040 is een verticale zigzagtunnel vol opdringerige reuzenmieren. In level 049 moet je na het aansteken van een lont razendsnel sturen en dashen om je doelwit te bereiken voordat een vallend muurtje je weg blokkeert.
Level 059 is een soort pachinkokast, waarin je bommetjes in bakjes moet beuken met je honkbalknuppel.
Level 062 bevat geen vijanden, maar laat je blokjes verschuiven om een puzzel te voltooien.
Ik wil verder niets meer spoilen, want de boodschap komt zo denk ik wel over. Er is in dit spel zo'n rijkdom aan ideeën en creativiteit geïnvesteerd, dat je aandacht constant geprikkeld blijft.
Tel hierbij de mogelijkheid met twee tot vier spelers tegelijk te spelen, alsmede zelf levels te bouwen en te downloaden (zie kader), en je haalt met dit spelletje een schat aan speelplezier in huis.



In steeds meer DS-spellen zie je invloeden van die Brain Training games.

GELUIDSBESTANDEN VERSTUREN

Oké, dit is cool. Het spel vertaalt je zelfgemaakte levels naar geluidsbestanden, die je vanuit de speakers van je DS kunt laten klinken. Als zo'n bestand wordt opgevangen door de microfoon van een andere DS, zal deze de kraakjes en piepjes weer terugvertalen naar het zelfgemaakte level. Het werkt verbazingwekkend goed, en maakt het mogelijk om ook levels uit te wisselen via email of door ze op internet (kijk bijvoorbeeld eens op YouTube) te posten.

CONCLUSIE

Deze game heeft de tijdloze puurheid van iets als Tetris, Pac-Man of Streetfighter 2, maar sluit door de overdadige variatie aan mogelijkheden en uitdagingen toch goed aan bij wat kritische spelers anno 2008 van hun games verwachten. De gameplay is geraffineerd, uitdagend, soms loeimoeilijk, maar nooit écht frustrerend, en altijd heerlijk eigenzinnig. Enige minpuntje is eigenlijk de slowdown die optreedt bij al te grote aantallen vijanden en projectielen, maar stiekem is het juist wel cool dat Treasure de DS dwingt tot vertraging door het systeem zo te overbelasten.



JURJEN

SCORE 92

Sommige van de 160 levels heb je in een paar seconden gepiept, andere zijn zo moeilijk dat je er een uur mee zoet bent. Verder daagt de game uit hi-scores te breken, te multiplayeren, zelf levels te maken en nieuwe te downloaden, dus raak je niet snel uitgeknald.

BANGAI-O SPIRITS
DS
TREASURE / D3PE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+

SECRET AGENT

Clank gaat in zijn eerste eigen avontuur meteen voor een plek in het illustere rijtje van helden als Sam Fisher en Solid Snake. Te hoog gegrepen, Steven?

STEVEN SPIONEERT OP KLEINE SCHAAL

Toen Clank, na enkele delen slechts als handige rugzak en komische noot te hebben gediend, in de populaire Ratchet and Clank serie zijn eigen levels kreeg, was het natuurlijk slechts een kwestie van tijd voordat de stijve robot zijn compleet eigen game zou krijgen.
En nadat de bijdehante sidekick Daxter uit de Jak games werd gezegend met een hoofdrol in een PSP privé avontuur, kon Clank helemaal niet achterblijven natuurlijk.

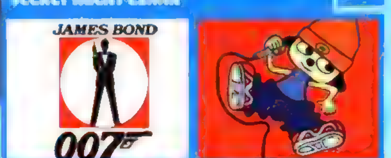


Een beetje spion beheerst de 'moonwalk' tot in de puntjes.

DE STER

Ondanks dat de spotlight nu op Clank staat en er een draai aan de gameplay is gegeven, voelt Secret Agent Clank wel degelijk aan als een echt Ratchet and Clank deel. Dat komt met name omdat veel van de bekende spelelementen uit de vorige delen van elkaar zijn losgetrokken en zijn terug te vinden in de vorm van minigames of levels met andere speelbare personages. Want Clank mag dan wel de ster van de show zijn, ook Ratchet en Captain Qwark krijgen de nodige aandacht.

SECRET AGENT CLANK



RACHET ALS DIEF

Zoals de titel al doet vermoeden is het thema van Secret Agent Clank spionnen poespas, en voelt het verhaal aan als een James Bond spoof. Dankzij de metalen smoking van Clank oogt de kleine robot als een heuse 'gentleman spy'.
De game opent met Clank die de roof op een bijzondere diamant probeert te verijdelen, en er tot zijn grote verbazing achterkomt dat Ratchet de dief is. De harige Lombax wordt gesnapt en in de gevangenis gesmeten, wat dus de reden is voor het solo optreden van Clank.
Gelukkig is Clank zo trouw als een viervoeter en blijft hij ondanks alles in Ratchet's onschuld geloven en probeert hij zijn vriend te helpen door de reden voor zijn bizarre gedrag te achterhalen.

SOLID CLANK

Naast de recht-toe-recht-aan actie waarmee Clank zich een weg door de levels baant, zijn er ook optionele stealth-elementen aanwezig. De stealth actie blijft echter lekker luchtig en beperkt zich tot het vermijden van zoeklichten en vijanden van achter benaderen.
Een vijand van achter besluipen, opent de mogelijkheid deze met een stealth takedown te grazen te nemen, een speciale move die een bepaalde reeks knopdrukken vereist. Omdat de eisen verbonden aan het sluipen nogal laagdrempelig zijn merkte ik dat ik zelden de moeite nam uit het zicht te blijven, los van de momenten dat ik niet kon kiezen.





(Door: **ngamerchamp1**)
Hij stond verstijfd van schrik toen hij de clitpiercings van Patty Brard herkende.



CLANK-FU & GADGETS

Het overgrote deel van de levels van Clank bestaat uit het neerslaan of neerschieten van vijanden en het navigeren door de omgevingen in ware platform stijl.
Clank is uiteraard een meester in de Clank-Fu vechtkunst en kan met een aantal rake klappen en trappen tegenstanders een koppie kleiner maken.



ZINGENDE QWARK

Of het nou een game met Ratchet of Clank in de hoofdrol betreft, het avontuur is niet compleet zonder dat Captain Qwark een bijdrage levert. In Secret Agent Clank is de onnozele superheld een speelbaar personage in zijn eigen levels, waar hij zijn bijdrage aan het avontuur schaamteloos overdrijft in opera-achtige voorstellingen. De simpele actie wordt ondersteund door zang van de mislukte held, waarin hij zijn heldendaden uiteenzet.
Het is maar goed dat Qwark me altijd aan het lachen krijgt, want het hakken en knallen is verder niet al te spannend. Deze levels dienen grotendeels als humoristische intermezzo's, waardoor de simpele actie niet storend is.



CLANK

RATCHET BLIJFT OUDE GAMEPLAY TROUW

Terwijl Clank spannende tijden beleeft, zit Ratchet in de gevangenis, vergezeld door veel van de slechteriken die hij daar zelf heeft gestopt. Uiteraard zijn veel van zijn celgenoten hem niet heel dankbaar voor hun lot, dus Ratchet zal zich zo nu en dan moeten verdedigen.
De gameplay die Ratchet vergezelt, komt overeen met de Gladiatoren gevechten uit de vorige games. Dit betekent dat Ratchet zich geregeld in een cirkelvormige arena bevindt waar hij meerdere vijanden moet uitschakelen.
Gelukkig krijgt hij steeds in het geheim wapens toegestuurd, die je even eens kunt aanschaffen door ze te gebruiken, en inzet met behulp van de quick-select.



(Door: **Sharatan**)
I like my enemies shaken not stirred.

> "EEN LUCHTIG AVONTUUR MET EEN GEZONDEDOSIS HUMOR PAST PRIMA OP DE PSP."



(Door: **DutchYoda**)
Hier kom je alleen straal bezopen doorheen.

Maar Clank is niet alleen een meester in de vechtkunst, hij is tevens een echte spion. En een beetje spion heeft een uitgebreid assortiment aan gadgets tot zijn beschikking.
Dankzij de kenmerkende ronde quick-select optie kun je tussen de aanwezige wapens en gadgets schakelen. Er zijn meerdere vuurwapens aanwezig, maar je kunt natuurlijk ook originelere attributen inzetten, zoals een vlammenwerper-aktetas, vleesetende planten en een oliekanon dat beveiligingssystemen uitschakelt.
Net zoals in de voorgaande Ratchet and Clank delen nemen alle wapens en gadgets automatisch in kracht toe door ze te gebruiken.



MINIGAMES

Naast deze welbekende gameplay elementen is de ervaring aangedikt met vele extra's. Zo kan Clank wederom de controle over kleine robots nemen, de Gadgebots, en deze gebruiken om puzzels op te lossen en vijanden uit te schakelen.
De platformelementen bestaan uit het hoppen over gaten in de vloer, het beklimmen van steile wanden en het hangen aan richels.
Daarnaast zijn er ook levels die je achter het stuur van snelle voertuigen plaatsen. Zo kun je racen met bewapende auto's, al vechtend snowboarden en er zelfs flink op los knallen in levels waar je vliegt in de stijl van games als Afterburner en Star Fox.
Een lockpicking minigame laat je gekleurde blokken op de juiste plek droppen. En alsof de gameplay nog niet gevarieerd genoeg is, zijn er ook de nodige ritme minigames aanwezig, waarin je op de maat een bepaalde reeks knoppen moet indrukken. Deze ritmesecties kunnen best lastig zijn en een obstakel vormen voor spelers die geen ervaring hebben met dit soort gameplay. Weet je echter de juiste knoppen op het juiste moment in te drukken, dan zie je Clank onder andere vakkundig laserstralen ontwijken of een klassieke dans uitvoeren.



LUCHTIG

Het ontbreekt Secret Agent Clank overduidelijk niet aan gameplay elementen, maar geen van de aanwezige onderdelen blinkt uit in diepgang. Dat maakt de ervaring er gelukkig niet minder aangenaam op, want een luchtig avontuur met een gezonde dosis humor past prima op de PSP. Wel kunnen de vele minigames een beetje dominant zijn en een te grote stempel drukken op de ervaring.

HALEN ALS

CONCLUSIE

Als je van actie- en platformgames houdt, aangevuld met de nodige ritme, puzzel, shooting en racing minigames, dan ben je bij Secret Agent Clank aan het juiste adres.

STEVEN

SCORE **81**

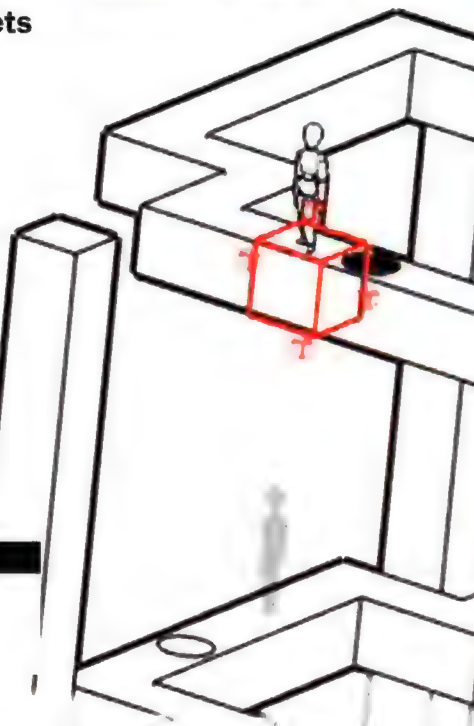
SECRET AGENT CLANK
PSP
HIGH IMPACT GAMES / SONY /
1 SPELER

7+

ECHOCHROME

JURJEN VERANDERT VAN PERSPECTIEF

Na het zoveelste vuurgevecht wel weer eens trek in iets anders? Jurjen wel, en hij vond het in Echochrome.



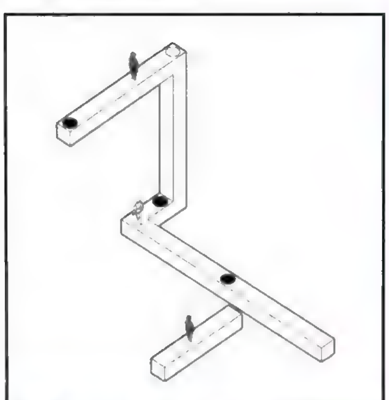
Echochrome is gebaseerd op het werk van de Nederlandse kunstenaar Maurits Cornelis Escher (1898 – 1972), en dan met name zijn zogenaamd onmogelijke tekeningen, zoals Relativiteit (1953) en Klimmen en Dalen (1960).
In deze tekeningen speelt Escher met de mogelijkheden en onmogelijkheden die ontstaan als driedimensionale constructies op een plat vlak worden weergegeven.
Het zijn interessante en lichtelijk verwarrende prenten om te bekijken.
Het leuke van Echochrome is dat de game je zelf met van die perspectivische dubbelzinnigheden laat spelen, op het platte vlak dat we beeldscherm noemen.

ECHOCHROME



ROTEREN

Elk level van Echochrome toont in 3D een aantal balken, die al dan niet met trappen zijn verbonden aan andere balken. Er lopen automatisch één of meer poppetjes over deze balken.
Als speler kun je dit poppetje niet besturen. Het enige wat jij als speler kunt doen, is de wereld 'roteren', oftewel je gezichtspunt rondom de constructie draaien door naar links, rechts, boven of beneden te drukken.
Zo zorg je er bijvoorbeeld voor dat het zicht op een 'gat in de weg' wordt gemaskeerd door een verticale balk.
Als het poppetje de plaats waar het gat zich zou moeten bevinden nadert, loopt hij gewoon door, achter de verticale balk langs.
Alsof iets wat je niet kunt zien ook niet meer bestaat!



Kijk, daar koop je een PS3 voor.

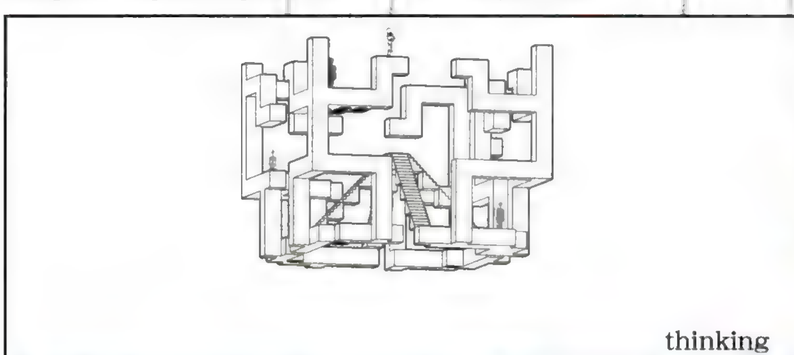
"IK VOELDE TIJDENS HET SPELEN REGELMATIG DE DRANG PIJP TE GAAN ROKEN."

HALEN ALS

- Je kunstzinnig bent aangelegd.
- je van puzzelen houdt.
- Je graag iets bijzonders speelt.

PIJP

Zoals je misschien al had begrepen komt in dit spel geen enkele kleur voor. De sobere doch stijlvolle zwart-witbeelden worden begeleid door een pittig strijkkwartetje (twee violen, een alt en een cello), als het ware om het gedistingeerd effect nog eens te vergroten. En dat werkt! Ik voelde tijdens het spelen regelmatig de drang pijp te gaan roken of eens een museum te bezoeken om aldaar mijn hoofd scheef te houden en over mijn sik te wrijven, al dan niet in de buurt van een schilderij. Zo bijzonder is de ervaring die Echochrome heet.
Het is leuk om eens zoiets bijzonders te kunnen beleven, al gaan de puzzels na een tijdje wel wat op elkaar lijken.



En wij maar denken dat onze vriendinnen complex zijn.

DOEL EN WETTEN VAN ECHOCHROME

Het is in elk level de bedoeling het automatisch wandelende poppetje naar bepaalde punten in het level te loodsen, bijvoorbeeld om te botsen met een schaduw, of juist een ander wandelend poppetje te ontlopen. De mogelijkheden en onmogelijkheden om de poppetjes bij elkaar te krijgen, worden bepaald door vijf wetten:

WET 1: Perspectivisch Reizen
Als het lijkt alsof twee paden met elkaar zijn verbonden, dan is dat ook zo.

WET 2: Perspectivisch Landen
Een vallend poppetje zal landen op iets wat zich onder hem lijkt te bevinden.

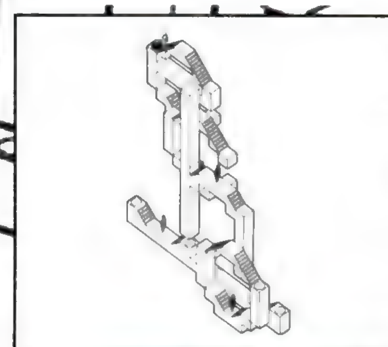
WET 3: Perspectivisch Bestaan
Als het lijkt alsof ergens een pad loopt, kan dit pad worden bewandeld.

WET 4: Perspectivische Afwezigheid
Als iets aan het zicht wordt onttrokken, bestaat het niet.

WET 5: Perspectivisch Springen
Als je poppetje op een springtegel stapt, zal hij springen naar het pad dat zich boven hem lijkt te bevinden.

PS3 OF PSP?

Als je Echochrome ook wel eens wilt ervaren, heb je twee opties. Je kunt een versie met 56 levels downloaden op de PS3, dat kost je een tientje. Je kunt ook een wat uitgebreidere versie met 315 levels aanschaffen als UMD-tje voor je PSP, waarvoor je 35 euro moet neerleggen. Ik zou zelf gaan voor de PS3-versie, omdat het geringere aantal standaardlevels weinig afdoet aan de ervaring, die beter tot zijn recht komt op het grote scherm. Bovendien is het in de PS3-versie gemakkelijker om nieuwe, zelfgemaakte levels uit te wisselen.



De bouwtekening van vitrinekast Mikaela was voor sommige mensen toch nog net iets te ingewikkeld.

CONCLUSIE

Dit is geen kunst maar een puzzelspel dat speelt met thema's uit de kunst, met name de 'onmogelijke' perspectieftekeningen van Escher. Het effect is hoe dan ook compleet anders dan dat van andere games; je krijgt het gevoel werkelijk eens iets nieuws te beleven.



JURJEN

SCORE 80

Na een uur of vier is het bijzondere er wel vanaf, maar dan blijft de game nog steeds leuk om te spelen. Er zijn ook prima mogelijkheden zelf levels te maken en uit te wisselen.

ECHOCHROME
PS3 (DOWNLOAD) / PSP
SCE STUDIOS JAPAN / SONY
1 SPELER
OUT NOW

3+

GUITAR HERO AEROSMITH

Wat doe je als mensen het verschil tussen realiteit en fictie niet meer zien? Wat doe je als Maarten begint te ijlen alsof hij een rockster is? Precies, lekker laten lullen!



Ik ben een rockster! Fuck yeah! Ik kan elke lekkere groupie van de straathoek oppikken en ongestraft flink misbruiken, terwijl ik een fles Jack Daniels in mijn hand heb en m'n neus onder de poeder zit. Niemand die het erg vindt, want dit is de levensstijl van een rockster. Mijn levensstijl!
Stel je toch eens voor. Dat het realiteit zou zijn! Dat ik alle Guitar Hero nummers echt voor een publiek had gespeeld en dat ze allemaal vijftig euro hadden neergelegd om mijn gejengel aan te horen! Fuck man, dan zou ik verdrinken in m'n eigen centen!
Soms krijg ik echt het gevoel dat het allemaal werkelijkheid is. Helemaal als ik vergeet een raampje in het testhok open te zetten waardoor het benauwd en warm wordt. Stinkerig zelfs een beetje. Net als bij een concert. Daar sta je ook te zweten, geloof mij, ik heb ervaring. Oh nee, juist niet! Ik weet het ook niet meer. Misschien heb ik teveel Guitar Hero Aerosmith gespeeld.

"SOMS KRIJG IK ECHT HET GEVOEL DAT HET ALLEMAAL WERKELIJKHEID IS."


Nadat die Sybrand Niessen weg moest bij de TV Makelaar, is ie gaan trommelen. Hij treedt ook samen op met z'n vrouw, onder de naam drumstel.



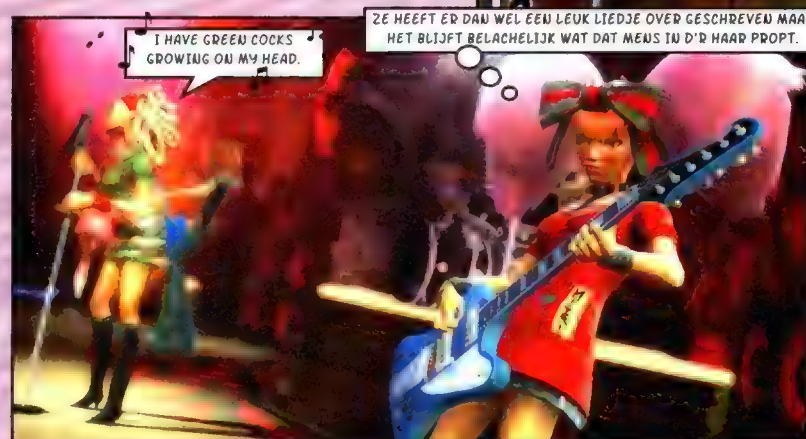
OVERDOSIS AEROSMITH

Na mijn vier uur durende Guitar Hero Aerosmith sessie ben ik in een soort overdosis fase beland. Ik heb alles in één ruk doorgespeeld en vraag mezelf nu hardop af wat ik van het spel moet vinden. Een hele versie gewijd aan één band? Een band die niet eens snoeiharde rock maakt, maar iets dat meer weg heeft van popmuziek? Een clubje bejaarden in leren broekjes die niet weten wanneer ze moeten stoppen? Niet helemaal waar; Aerosmith bevat niet alleen maar nummers van de Amerikaanse rockband. Je moet dus niet gek opkijken als je Run-D.M.C, Cheap Trick of Lenny Kravitz voorbij ziet komen. Dit maakt de afwisseling in verschillende tracks een stuk beter dan dat je daadwerkelijk alleen maar Aerosmith zou moeten aanhoren.

EXTRA'S

Om de speler te belonen, wordt in een soort documentaire vorm tussen de optredens door het verhaal van de band verteld of iets grappigs over een bepaald optreden waar jij vervolgens ook speelt. Je ziet Steven Tyler en de hele gang aan het woord. Leuk voor Aerosmith fans, maar voor de rest van de wereld is het precies hetzelfde als de extra's op een DVD die je toch nooit kijkt. Ik blijf echter met de vraag zitten wat ik nu van dit spel moet vinden. Natuurlijk is Aerosmith een begrip, helemaal in Amerika. Maar waarom moest dit een volledige game worden? Waarom niet als download? Ik krijg op deze manier de neiging om het beruchte begrip 'uitmelken' erbij te pakken. Want naast het feit dat het een Aerosmith versie is, kun je werkelijk niets, maar dan ook niets aan vernieuwing bespeuren. Ik ben zelfs maar één bossbattle tegengekomen!
Nou ja, wat zeur ik eigenlijk. Zolang het spel mij het gevoel geeft dat ik een rockster ben en het mij zo gek krijgt dat ik in een stinkend en zuurstofarm testhok sta te zweten en uit m'n plaat ga omdat ik denk dat ik een rockster ben, moet ik m'n mond maar dichthouden en gewoon genieten van de succesformule die Guitar Hero heet. Ditmaal in een Aerosmith jasje.





HALEN ALS

CONCLUSIE

Als je Aerosmith fan bent, koop je deze game. Als je Guitar Hero freak bent, dan ook. Voor alle anderen is het meer van hetzelfde, en moet je voor schrikbarende vernieuwingen gewoon wachten op GH World Tour.


MAARTEN

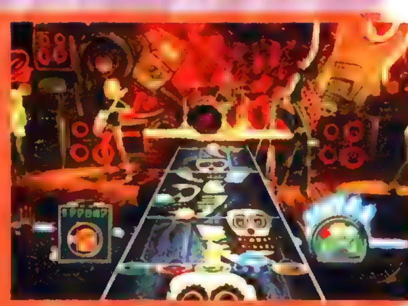
SCORE **70**

Medium uitgespeeld in een paar uurtjes. Inmiddels aan het stoeien met Hard.

GUITAR HERO AEROSMITH
NEVERSOFT / ACTIVISION
PS3 / XBOX 360 / PS2 / Wii
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

DE PU OVER AEROSMITH

JEROEN: Ik vind het Aeroshit!
JJ: Gasten van zestig in te strakke broekjes, wat denk je zelf?
JAN: Ze hebben genoeg klassiekers op hun naam staan, dus ere wie ere toekomt.
ED: Ik heb niets met die muziek, maar die dochter van Steven Tyler schijnt wel lekker te zijn.
MAARTEN: Als ik alleen naar de nummers kijk, zitten er best wat leuke hitjes bij hoor!
WOUTER: Te veel sjaaltjes en te strakke, leren broeken.
STEVEN: Aan de hand van hun huidige prestaties, vind ik het een enorme kut band, maar gezien hun verdiensten in de jaren 70 is dat misschien een beetje respectloos.
JURJEN: Ik vind Aerosmith alleen leuk als die twee negers de hele tijd door de muziek heen praten.



CIVILIZATION REVOLUTION DS

JURJEN IS BANG VOOR NAPOLEON

Als Nintendo-minnende inwoner van Assen heeft Jurjen gedurende zijn miserabele leven naast een enorm stuk beschaving ook Civilization misgelopen. De DS-versie leek hem een uitgesproken kans de schade in te halen, wat Civilization betreft.

Het is inderdaad een schande dat een zogenaamde game-expert als ik zich nog nooit in een Civilization game heeft verdiept. Helemaal omdat turn-based strategy een genre is dat prima bij mij past. Geen snelle, paniekerige actie maar even rustig nadenken om tot de beste keuze te komen, daar houd ik wel van. Ik ben dan ook dol op bordspellen als Stratego en Risk. En Nintendo-series als Advance Wars en Fire Emblem.
Wat Civilization betreft: ik had wel eens gekrabd aan het oppervlakte van het eerste deel, maar was er nooit helemaal ingedoken.
Latere delen leken me wat te complex om zomaar even op te pikken. Vandaar dat de vereenvoudigde versie op de DS mij een mooie kans leek toch nog wat van die franchise mee te krijgen.

MENGVORM

Als ik een stad selecteer, geeft het bovenste scherm aan wat er momenteel gebouwd wordt en of de stad zich focust op goud, voedsel of productie. Op het onderste scherm kan ik op icoontjes klikken om iets anders te laten bouwen, of de focus van de stad te verleggen.





Geeft niet hoor, wij kunnen ook geen steigerende paarden tekenen.

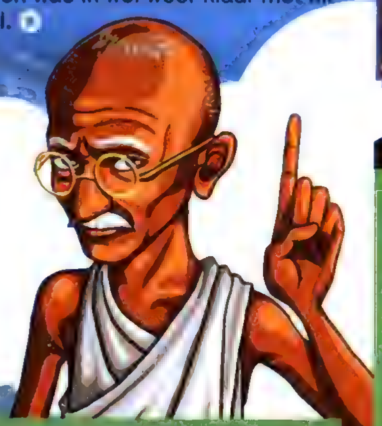
Als ik een eenheid heb laten bouwen, bijvoorbeeld een boogschutter of schip, dan kan ik de cursor een stukje verslepen om die eenheid te verplaatsen. Meestal met één, twee of drie stapjes per beurt.
De game kan zowel met de stylus als met de knoppen bestuurd worden. Onbewust kies ik een mengvorm, waarbij ik bijvoorbeeld de poppetjes met de stylus verplaats en op R druk om een stad te selecteren.

MAO ZEDONG

Voordat ik het weet zijn drie uur verstreken, en heb ik een aardige beschaving met een stuk of tien steden op de kaart gezet.
De troepen van Gandhi zijn door mijn Romeinse leger met gemak verslagen. Met enkele schepen heb ik het rode leger van Mao Zedong in het noorden bereikt en verslagen (in 1540, nota bene). Ondertussen kreeg ik het onbedoeld aan de stok met Napoleon.
Verwacht dus niet teveel historische logica.
Verwacht wel een schat aan mogelijkheden om je beschaving naar de overwinning te leiden.
Je kunt net als ik een potje strijdlustig landjepik gaan spelen om een Dominante Overwinning te behalen, maar het is ook mogelijk om te azen op een Technologische, Economische of Culturele Overwinning.

CULTURELE OVERWINNING

Nou, dat was het dan. Oh nee, jullie willen zeker nog weten wat ik ervan vind. Tja, hoe ga ik dat nu brengen. Het spel is zeker onderhoudend en doodt gemakkelijk een paar uur. Maar echt spannend wil het maar niet worden, ook niet als je daarna nog eens een paar uur verder speelt.
In games als Stratego, Risk, Advance Wars en Fire Emblem telt elke beslissing, en kun je jezelf wel voor je kop slaan als je een verkeerde zet hebt gedaan.
Dat gevoel heb ik in deze versie van Civilization nooit gehad.
Omdat de troepen van Napoleon me wat te sterk leken, sloot ik vrede met die gast, om me te richten op een Culturele Overwinning.
Deze Culturele Overwinning werd met investeringen in religieuze gebouwen en een verbroederende attitude na nog eens twee uur spelen gehaald.
En toen haalde ik mijn schouders op, en was ik wel weer klaar met dit spel.



TER NUANCE

Trek je niet teveel aan van Jurjen's onbeschaafde mening, een gerichte trip over het internet leert je dat Civilization DS door de meeste mensen hoger wordt beoordeeld, zelfs met achten en negens. Wat natuurlijk niet wegneemt dat onbeschaafde meningen ook mogen bestaan. Daar lees je tenslotte de PU voor.

> "JULLIE WILLEN ZEKER NOG WETEN WAT IK ERVAN VIND. TJA, HOE GA IK DAT NU BRENGEN?"



Ach ja, de beroemde veldslag tussen tanks en Ninja's bij het gotische kasteel in Denver anno 1830. Zoiets herinneren we ons nog wel van de geschiedenislessen.

HALEN ALS

- Je graag je eigen doelen en manier van spelen kiest.
- Het concept van Civ je zo aanspreekt dat je het overal wilt kunnen spelen.
- Je de mening van Jurjen afdoet als een gebrek aan inzicht en goede smaak.

CIVILIZATION REVOLUTION DS



CONCLUSIE

De andere versies van Civilization zijn vast stukken beter, want ik vond in deze game niet de spanning of kwaliteit die het respectabele aanzien van de serie rechtvaardigt. Of misschien is het gewoon een kwestie van een gebrek aan goede smaak en beschaving mijnerzijds. Toch, slecht is het niet allemaal.



JURJEN

SCORE **62**

Ik had er na een uur of zes wel genoeg van, maar in potentie kun je hier wel honderd uur mee bezig blijven.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION
DS
FIRAXIS / 2K GAMES
1 – 2 SPELERS
OUT NOW
12+

FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

Het is tijd voor het derde officiële bezoek aan [illegible] van Ivalice. Steven vertelt of de kwaliteit [illegible] hoog wordt gehouden.

De Tactics spin-off titels hebben tot op heden altijd garant gestaan voor hoogstaande strategische gevech-



ten. Turn-based a[illegible] jouw team een g[illegible] map met een isometrisch[illegible] gaan. Aan deze basis is in [illegible] of the Rift niet getornd. Wel is [illegible] game aangekleed met meerdere RPG elementen die de gevechten aan elkaar verbinden en het verloop van de gameplay natuurlijker doet aanvoelen.

RPG ELEMENTEN

Wederom kunnen quests, die draaien om het winnen van een gevecht, soms wel een klein uurtje in beslag nemen. Grimoire of the Rift is dus geen game die je even een kwartiertje in de tram speelt.
De aankleding tussen de gevechten door verschilt wel aanzienlijk met de vorige delen. Je hebt ditmaal steden, een simpele map om je over te verplaatsen, en een café vanaf waar je de verschillende quests kunt aannemen. De toevoeging van al [illegible] RPG elementen is een welkome [illegible]erbreking op de vele diepgaande [illegible]echten.

HOGE LEERCURVE

Het verhaal draait ditmaal om [illegible] lier Luso Clemens die een oud [illegible] vindt dat hem naar Ivalice tel[illegible]teert. Daar sluit hij zich aan bij [illegible] zijn Clan, en begint het strategische avontuur.
Naast Luso zul je uiteraard gebruik moeten maken van veel andere personages, ieder voorzien van een andere klasse. De bekende archetypen zijn aangevuld met enkele nieuwe klassen, waardoor je personages kunt opbouwen met behulp van skills onder andere afkomstig uit het arsenaal van de Time Mage, Moogle Knight, Animist en Thief.
Het inzetten van de vele technieken die de verschillende klassen met zich meebrengen en het handig plaatsen van jouw team op het speelveld, vraagt wel de nodige oefening. De leercurve is redelijk hoog en je zult de eerste uren bezig zijn nieuwe klassen te openen en bekend te raken met hun vaardigheden.

CONCLUSIE

Als je een vorig deel uit de Tactics serie hebt gespeeld weet je precies wat je te wachten staat: een geslaagde, meeslepende, onderhoudende, strategische RPG.

STEVEN — SCORE 78

De vele quests en de mogelijkheid om jouw team continu aan te passen, zorgt er voor dat je met gemak vele tientallen uren speelplezier uit dit nieuwste Tactics deel zal weten te slepen.

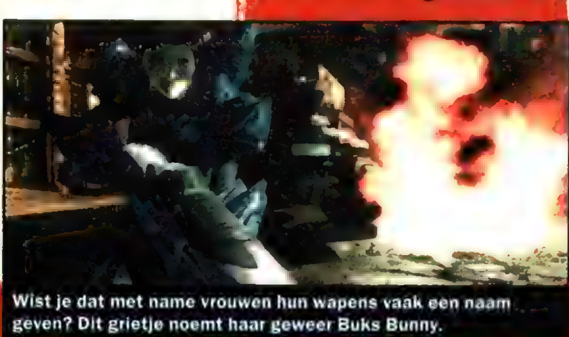
FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT
DS
SQUARE ENIX / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
12+

XBOX 360 / PS3 / PC
»» [illegible] XBOX 360

UNREAL TOURNAMENT

De stoeremannenmacho's met diamanten cojones van Unreal III maken hun weg naar de Xbox 360, natuurlijk vooral met de bedoeling om keihard kont te gaan schoppen op Xbox Live. Wouter bekeek of ze dat gaat lukken.

Vermoedelijk weet je al lang dat UT III een strakke game is, en ben je slechts benieuwd naar een paar specifieke zaken.
Ten eerste is er de vraag of de besturing goed is overgezet naar de Microsoftdoos. Wat dat betreft niets dan goed nieuws, want als je shooters op de console gewend bent, dan zul je geen moeite hebben met de controls van UT III. Dus, met de speelbaarheid zit het goed, hebben we dat ook weer gehad. Gaan we nu over naar het belangrijkste van deze versie.



Wist je dat met name vrouwen hun wapens vaak een naam geven? Dit grietje noemt haar geweer Buks Bunny.

SPLIT-SCREEN

Jawel, het allergrootste verbeterpunt van Unreal III op de Xbox 360 is ongetwijfeld het feit dat je echt alles split-screen kunt doen. Zowel de campaign (de oefenschool voor het echte werk: het online-gebeuren), als de offline potjes multiplayer, als de online meerspelerstand kan je gewoon samen met een kameraad naast je op de bank spelen.
In dit laatste geval hanteert Epic hetzelfde systeem als dat in Halo 3: je buddy logt zichzelf in als 'guest' en hij kan dan gewoon online met je meeknallen zonder dat ie daarvoor een Gold abo nodig heeft.
Maar het wordt nog dikker, want deze knakker naast je op de sofa kan ook simpelweg gebruik maken van z'n eigen account. Gebroederlijk naast elkaar online achievements



halen, kan het leven mooier?

GESLOOPT

Maar dan de downside van UT III 360: het ontbreken van de Unreal Editor. Microsoft heeft deze prachtige manier om het UT-universum uit te breiden er rigoureus uitgesloopt. Dit manco wordt een klein beetje goed gemaakt door de toegevoegde maps en characters, maar de vraag blijft: heft de toevoeging van de heerlijke split-screen mogelijkheden het missen van map editors op? Die vraag kun je alleen zelf beantwoorden...

CONCLUSIE

Ik vind het fantastisch dat ik weer een game heb die ik met een maat op de bank tot in den treure kan spelen. Daarvoor neem ik het missen van een map-editor op de koop toe en dus kan ik Unreal III op de 360 niet een veel lager cijfer geven dan Jeroen het origineel toebedeelde.

WOUTER — SCORE 87

Misschien iets minder lang dan de PS3- en PC-versies, vanwege het gebrek aan die geile customization shit. Maar als je de game al een tijdje niet meer gespeeld hebt, dan kan je hem nog een keer oppakken om 'm met een maat te spelen.

UNREAL TOURNAMENT
XBOX 360
EPIC / MIDWAY / ACTIVISION
1 – 2 SPELERS + ONLINE 16
OUT NOW
16+

BLIZZARD WORLD WIDE

Eindelijk was het dan zover, de Blizzard World Wide Invitationals bezocht Europa! Korea is meestal het toneel geweest voor dit event, terwijl Blizzard-fans in de VS natuurlijk los konden gaan op Blizzcon. Maar nu was het 'onze' beurt. Vele duizenden fans van Warcraft, Starcraft en Diablo reisden naar Parijs, waaronder ook Steven natuurlijk.

"HET SPELEN VAN WRATH OF THE LICH KING WAS VOOR MIJ HET HOOFDGERECHT."

De World Wide Invitationals 2008 kan gerust worden bestempeld als een spektakel. Twee dagen lang kon zowel de pers als de doorgewinterde Blizzard-fan genieten van een uitgebreid aantal activiteiten op het podium. En natuurlijk aan de slag met Starcraft II en Wrath of the Lich King.

Pro-gaming wedstrijden, presentaties, optredens; er viel veel te beleven.

Ik heb me dan ook prima vermaakt met ronddwalen tussen verklede fans en het eindeloos kletsen over WoW, maar het spelen van Wrath of the Lich King was voor mij het hoofdgerecht.

Dankzij enkele PC's in de persruimte heb ik ongestoord door Northrend kunnen wandelen. Ik maakte een snelle tour door de eerste, ijzige gebieden.

Met name de toevoeging van de nieuwe talenten vond ik interessant, omdat deze zullen bepalen hoe de bestaande klassen zullen spelen in de expansion.

Naast het behalen van level 80 moet het spelen met de nieuwe technieken de game nieuw leven inblazen.



En gezien de lange tijd en intensiteit waarmee WoW wordt gespeeld, is deze frisse wind dan ook van groot belang.

DEATH KNIGHT

Blizzard heeft diverse nieuwe talenten in het leven geroepen, waarvan enkele meteen in het oog springen. Ik noem de mogelijkheid van Warlocks om zelf in demonen te veranderen, Warriors die tweehandige wapens in één hand vast kunnen houden, en een 'Guardian Spirit' die door Priests kan worden opgeroepen.

Maar als je de oude klassen helemaal spuugzat bent, kun je natuurlijk altijd nog een Death Knight aanmaken, de eerste nieuwe klasse sinds de release van WoW en bovendien de eerste Hero-klasse.

Ik heb kort rondgewandeld met een Death Knight op level 55, het level waarop deze klasse begint, en het systeem met de verschillende Runes dat je gebruikt om skills te activeren ziet er interessant uit. Desalniettemin zal ik mij in eerste instantie richten op het behalen van level 80 met mijn Rogue en Warrior. Ik vind het al lastig genoeg



Orc Death Knight.

LIVE RAID DOOR NIHILUM

Voor de PvE-liefhebbers was er tussen al het Arena-geweld van WoW toch nog iets interessants te vinden. Een van de grotere Europese guilds Nihilum, bekend dankzij snelle resultaten na het uitbrengen van nieuwe raid instances, ging live Kil'Jaeden te lijf in Sunwell Plateau. Dit is op dit moment de allerlaatste eindbaas van de allernieuwste en moeilijkste instance in World of Warcraft.

Dat dit gevecht zelfs voor de meest behendige guilds een zeer grote uitdaging is, werd bewezen door de vele pogingen die nodig waren deze grote vijand neer te leggen.

Evengoed was het voor mij als PvP'er mooi om te zien hoe ook de raid content van WoW is gegroeid door de jaren heen.



LEVEL 80 ELITE TAUREN CHIEFTAIN

Wie online de vele WoW-sites bezoekt zal de muziek van de band Level 70 Elite Tauren Chieftain niet zijn ontgaan. Met de nodige humor maakt deze band cheesy power metal met leuk geschreven teksten die refereren naar Blizzard games.

Ik kwam in aanraking met de band dankzij de inmiddels legendarische hit 'I Am Murloc'. Maar ook hun tweede nummer sprak mij als doorgewinterde Rogue erg aan, wat gezien de titel 'Rogues Do It From Behind' geen grote verrassing zal zijn.

Compleet met Machinima-clipjes (je weet wel, gemaakt met in-game beeldmateriaal) is de band bestaande uit Horde-muzikanten een waar fenomeen. Een optreden van deze band is dus zeker een waardige manier om zo'n groots event mee af te sluiten.

Opmerkelijk is dat de muzikanten achter dit project allemaal grote namen bij Blizzard zijn. Ieder bandlid speelt al jaren een belangrijke rol bij de Amerikaanse ontwikkelaar.

Zo zijn mede-oprichter Michael Morhaime en producer Chris Sigaty op het podium te vinden, en worden de vocals geleverd door Samwise, waarschijnlijk een van de meest herkenbare gezichten van Blizzard.

Samwise laat met deze band zien niet alleen een sterke vormgever te zijn, maar ook erg creatief met muziek en tekst om te kunnen gaan.

Elite Tauren Chieftain begon het optreden als Level 70, maar bereikte na het spelen van vijf nummers Level 80.

Zij brachten meerdere komische Warcraft- en Diablo-nummers ten gehore, maar de afsluiter 'I Am Murloc', compleet met enkele refreintjes in het Frans, stal absoluut de show.



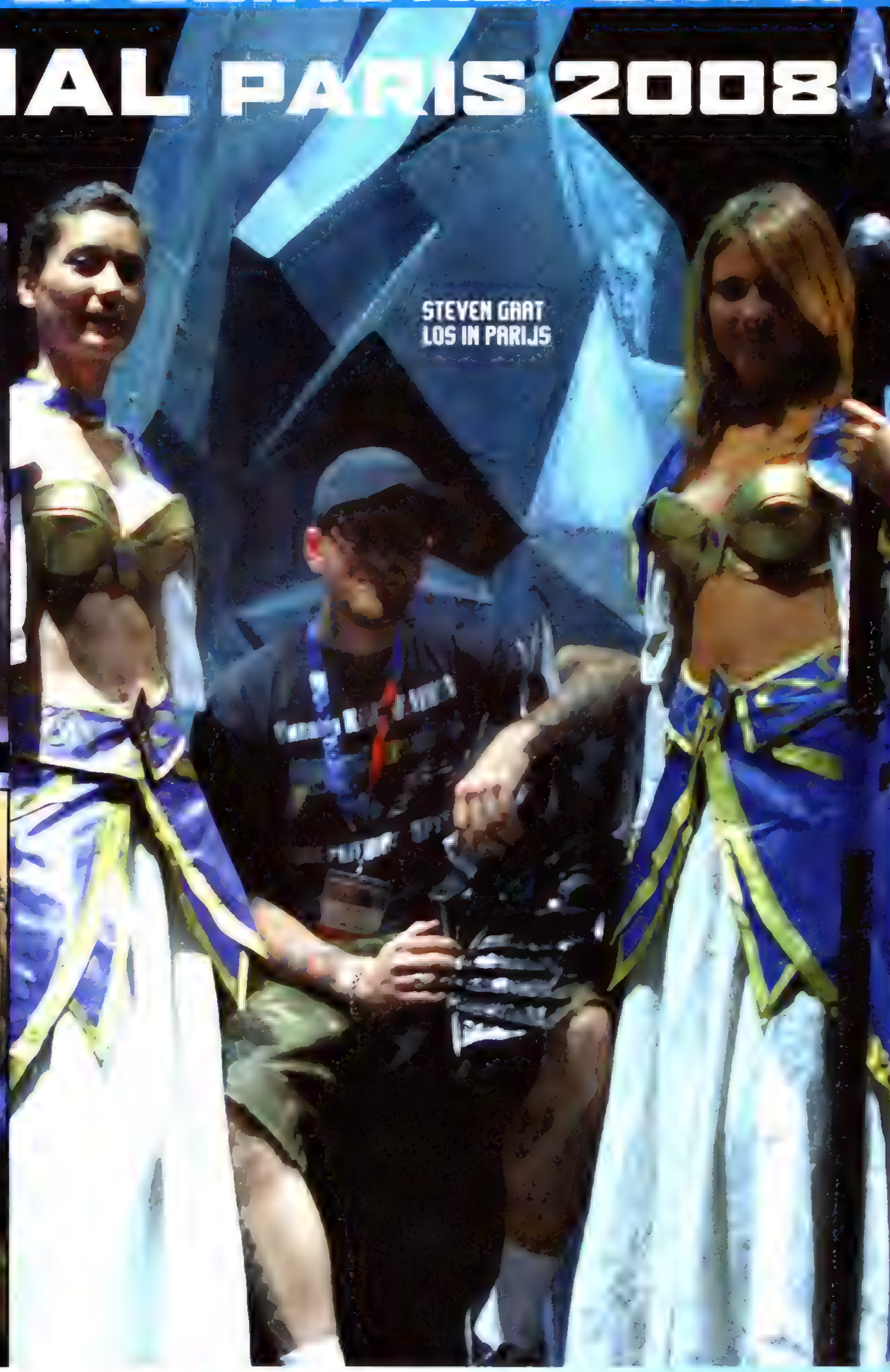
INVITATIONAL PARIS 2008



Dwarf Death Knight.



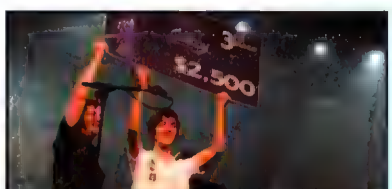
Human Death Knight.



om te bedenken welke van deze twee ik als eerste meeneem naar Northrend.
Nu Age of Conan nog genoeg ruimte biedt voor verbetering, en Warhammer Online worstelt om alle content in shape te krijgen voor een release in 2008, zitten de ruim tien miljoen WoW spelers in ieder geval goed. Dankzij Wrath of the Lich King kunnen we hopelijk later dit jaar nog genieten van gloednieuwe content.

WORLD OF WARCRAFT ARENA COMPETITION

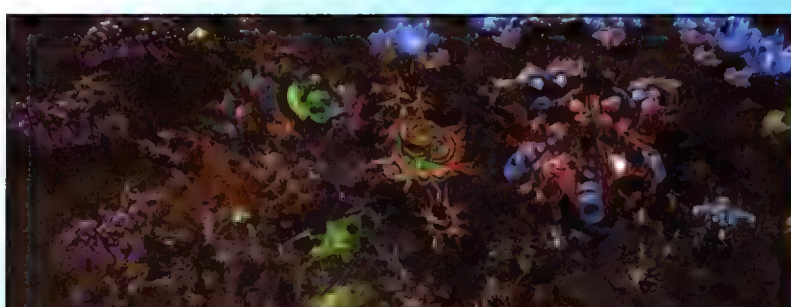
De vele professionele World of Warcraft Arena-wedstrijden waren ook zeer interessant.
Uiteraard werd er ook op hoog niveau Warcraft III en Starcraft gespeeld, maar ook met de beste intenties kan ik die matches niet volgen. Met name bij Starcraft lijkt het alsof je zit te kijken naar vormeloze buitenaardse wezens die zich aan het voortplanten zijn. Ik kan er geen touw aan vastknopen. Warcraft III is duidelijker, maar kan ik ook niet zo goed meer plaatsen. Dat Grubby, onze Nederlandse



Toen Grubby de actuele dollarkoers kreeg te horen, verdween de grijns al snel van z'n gezicht.



Heel begrijpelijk dat Steven het volgen van een Starcraft wedstrijd omschrijft als het kijken naar zichzelf voortplantende aliens.

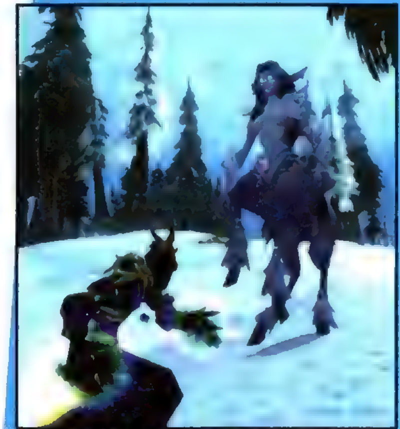


Zo stel ik me kwaadaardige gezwellen een beetje voor...



Als ik me niet vergis is dit een Draenei Warrior in gevecht met een Tauren Shaman, en de locatie moet Howling Fjord zijn...

sterspeler, een derde plek wist te bemachtigen is me echter niet ontgaan. Geen slechte prestatie gezien het aanwezige Koreaanse geweld. WoW Arena-gevechten daarentegen zijn mij maar al te vertrouwd, nu ik daar vol in mee draai met twee personages. En omdat ik op Stormscale speel, één van de meest hardcore PvP servers in Europa, waren er voor mij ook veel bekende namen aanwezig. Sommige had ik het voorgaande seizoen ingame wel eens ontmoet.



Zo'n Dryad is de enige die Anky van Grunsven zou kunnen verslaan.

De Amerikaanse en Aziatische teams kende ik dan weer dankzij de WoW-sites die ik regelmatig check.

SPANJE VERSUS KOREA

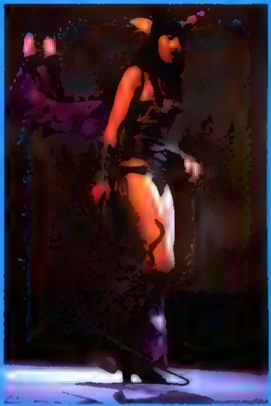
Voor veel teams was dit toernooi interessant, en dan niet alleen omdat er een leuke som geld op het spel stond. De kwestie over welke regio nou de beste PvP-spelers voortbrengt wordt regelmatig online uitgevochten.
In Amerika wordt Wow al een tijdje professioneel gespeeld, maar de finale werd uiteindelijk bereikt door een Europees en een Koreaans team.
Improved Clicks uit Spanje nam het op tegen het Koreaanse Council of Mages. De Koreanen speelden met de klassieke Rogue, Mage, Priest setup en wisten Improved Clicks met hun Rogue, Druid, Priest uiteindelijk vakkundig uit te schakelen. De uitspraak van Counsil of Mages, dat zij blij waren met de winst, maar eerlijk moesten toegeven dat er betere teams in Korea zijn, doet vermoeden dat de toekomst van WoW en pro-gaming in handen van de Koreanen zal liggen. Net zoals bij Starcraft al jaren het geval is.

DANCE EN COSTUME CONTEST

Niet alleen de band Level 70 Elite Tauren Chieftain zorgde voor vermaak, ook de Dance en Costume contests zijn memorabele onderdelen van ieder Blizzard-event.



Tijdens de Dance Contest konden bezoekers zich opgeven om de dans van hun favoriete ras na te doen. Ieder van de tien aanwezige rassen heeft zijn eigen unieke manier om in-game te dansen, wat dankzij de variatie per geslacht in een totaal van twintig verschillende dansstijlen resulteert.
De derde plek was voor de Dwarf Male dansers, die met Russische polka moves veel mensen aan het lachen kregen (zie screen).
Mijn persoonlijke favoriet behaalde de tweede plek: de Human Male dansers.
De cheesy discodans werd zo goed uitgebeeld, dat ze deze gozer hadden kunnen gebruiken voor het motion capturen van de animaties.
De eerste plek ging naar de Orc Male dans, die geïnspireerd is op de herkenbare pasjes van MC Hammer.
Tijdens de Costume Contest waren veel professioneel ogende outfits te bewonderen, evenals enkele minder professionele outfits. In beide gevallen leuk om te zien.
Leuk was ook het opvallende verschil in kwaliteit als twee deelnemers dezelfde personages probeerden uit te beelden. Zo was er een sexy Succubus aanwezig en een iets minder aantrekkelijke Succubus, evenals een gezond ogende Murloc en een ietwat gehavende Murloc.
De uiteindelijke hoofdprijs ging terecht naar een Tauren Druid, met respectievelijk een tweede en derde plaats voor een Murloc en een Warrior inclusief Mount.





INGAME DIABLO PET

Goodies, Goodies, Goodies! Het maakt niet wie je bent, en of je nou met een rooie kop loopt te schreeuwen of koeltjes die gratis shit in ontvangst neemt, iedereen krijgt graag goodies van zijn favoriete games.
Logisch dus, dat iedere bezoeker werd verwend met een Blizzard-tas vol met leuke hebbedingetjes.
Naast de Trading Card Starter Deck, Orc-poppetjes en muismat, zat er in die tas ook een klein kaartje met twee codes.
Één van de codes zal de gelukkige bezitter toegang verschaffen tot een toekomstige Bètatest van een nader te bepalen Blizzard-game.
De andere code kan in-game in World of Warcraft worden ingediend, hetgeen wordt beloond met een unieke pet.
Aangezien Diablo een belangrijke rol speelde op de Invitationals, kregen bezoekers een pet die iedereen die Diablo 2 heeft gespeeld zal aanspreken.
Mijn nieuwste personage, een Warrior (mêlee ftw, casters zijn nep), steelt nu de show met zijn eigen Archangel Tyrael pet, die achter hem aanzweeft.



Gnome Death Knight.

COMMAND & CONQUER: KANE'S WRATH

Terwijl iedere Command & Conquer fan reikhalzend uitkijkt naar het later dit jaar te verschijnen Red Alert 3, komt EA nu pas met de Xbox 360 versie van Kane's Wrath. Mosterd na de maaltijd? Jan ging het proeven.

Dat het strategiespel meer en meer terrein aan het winnen is op de spelcomputer, dat ziet zelfs Ed zonder bril nog. Maar de dames en heren ontwikkelaars zijn er nog steeds niet uit hoe het nu echt moet.
Ensemble Studios is al bijna vier jaar bezig met Halo Wars, een Xbox 360 exclusive die waarschijnlijk dit jaar niet meer uitkomt. Dat klinkt alsof het nog niet zo gemakkelijk is dit project te doen slagen.
Misschien levert EndWar wel het antwoord voor RTS op consoles: kleinschaligere gevechten, desgewenst helemaal met de stem aangestuurd.
Het probleem met Command & Conquer games op de spelcomputer is dat het ports zijn van PC games. En dat je dus feitelijk een traditionele PC RTS met een controller zit te spelen.

PLUIM

Zo ook met Kane's Wrath, de standalone add-on die volgt na Command & Conquer 3. Ook C&C3 kwam uit op Xbox 360 en ik heb op Xbox Live menig potje gespeeld. De Xbox 360 only gamers hadden weinig problemen met de besturing: voor ik het door had stond een leger Scrin aan mijn mechanische poorten te rammelen. Toch heeft EA de besturing voor Kane's Wrath opnieuw onder de loep genomen en beter gemaakt.



Om het milieu te sparen, maakt reeds tachtig procent van het leger gebruik van groene stroom.

Om je basis te bouwen maak je nu gebruik van een cirkelmenu via de rechter trigger. Het werkt snel en accuraat, en dat verdient een pluim. Maar toch, het aansturen van je troepen is logischerwijs nog altijd nauwkeuriger met de muis.
Xbox 360 only gamers kunnen die vergelijking niet maken, maar als je de keuze hebt, dan is de PC versie gewoon beter om te spelen.

GEEN PLUIM

Wat zeker geen pluim verdient is het weghalen van de Global Conquest mode. Dit werelddominerende speltype was juist een van de pluspunten op PC. Nu krijg je er wat verkapte skirmish-missies voor in de plaats. Blijkbaar kreeg men deze mode online op de console niet aan de praat. Jammer.

CONCLUSIE

Aardige add-on die minder dik bedeeld is dan de PC-versie met dezelfde naam. En dus is Kane's Wrath hoofdzakelijk leuk voor de verstokte consolespeler zonder PC.

JAN — SCORE 70

Zowel in multiplayer als in singleplayer valt er genoeg te doen, maar de enorme replay value van de Conquest mode wordt node gemist.

COMMAND & CONQUER: KANE'S WRATH
XBOX 360 (EERDER VERSCHENEN OP PC)
1 – 4 SPELERS (ONLINE)
EA LA / ELECTRONIC ARTS
OUT NOW
16+

DS

NANOSTRAY 2

Begin jaren negentig, toen first-person shooters nog geen gangbare kost waren, leefden jonge mannen hun drang om te schieten voornamelijk uit in het edele genre der scrollende shooters. Jurjen was in die tijd nog een jonge man.

Reeds ontelbare malen vloog ik met kleine ruimtescheepjes door buitenaardse tunnels vol geschutskoepels, vijandelijke vliegtuigjes en projectielen. Ik schoot en genoot. Maar de wereld is verder gegaan. Ondertussen zijn first-person shooters gangbare kost. En die bieden qua gameplay en variatie toch wel een dimensietje meer.
Ikaruga was een paar jaar geleden nog eventjes leuk en verrassend. Maar verder is alles in het 2D-vlieg-en-schiet-genre volgens mij wel gezegd en gedaan.

DRIE RICHTINGEN

Heeft Nanostray 2 mijn mening veranderd? Nee, niet echt. Want deze scrollende shooter biedt niets nieuws.
Wat niet wil zeggen dat ik de kwaliteit van Nanostray 2 niet kan waarderen. Want dit is toch wel één van de betere spellen in het genre.
Om te beginnen daagt de game uit snelle, instinctieve bewegingen te combineren met split-second-strategie. Voorafgaand aan elk level kun je je drie laserguns vastzetten in drie richtingen, waar je in de hitte van de strijd met een druk op de knop tussen kunt wisselen.
Dit is de basis van een krachtig, maar niet overdreven krachtig schietsysteem, dat je na de nodige oefening je vijanden snel en adequaat laat elimineren.



Gebruik baanbrekende functies als 'realtime weapon change' om de 'weak spot' van de 'giant enemy crab' te raken voor 'massive damage'.

CHALLENGE

Ook prettig is de indeling van het spel, met net iets meer mogelijkheden dan je zou verwachten.
Acht vrij lange levels, inclusief minibaasjes en eindbazen, kun je proberen te voltooien in Adventure en Arcade. En dat is nog niet zo gemakkelijk, hoe ervaren je ook bent.
Nog een stuk pittiger is het speltype Challenge, waarin je bijvoorbeeld binnen 30 seconden een score van 100.000 punten moet halen, of een benauwend moeilijk hindernisparkoers moet voltooien.
Dit zijn dingen die je keer op keer moet en zult spelen om ze te overwinnen, waarna nieuwe Challenges en alleraardigste minigames beschikbaar komen.

3D GRAPHICS

De gameplay brengt, behalve consistente kwaliteit en uitdaging, weinig nieuws met zich mee. Maar toch voelt Nanostray 2 best modern aan. Bijvoorbeeld door de 3D graphics.
Dit is en blijft een 2D-shooter, maar door de 3D-omgevingen oogt het spel wat frisser en interessanter dan gebruikelijk. Een paar malle fratsen worden ook mogelijk door de 3D-settings, zoals het opduiken van vijanden vanuit de achtergrond, of het draaien en zwenken van de camera in krappe 3D-gangenstelsels.
Vrij modern is voorts de mogelijkheid met twee spelers tegelijk de Challenges (single-card) en Adventure-levels (multi-card) te spelen.

CONCLUSIE

Als je wilt genieten van ouderwets pittige vlieg-en-schiet-actie, zonder het gevoel te krijgen dat je écht iets ouderwets speelt, dan is Nanostray 2 een mooie game voor jou.

JURJEN — SCORE 76

Het aantal levels en uitdagingen is niet erg groot, maar door de hoge moeilijkheidsgraad ben je toch minstens twintig uur aan het bikkelen om ze allemaal te kraken.

NANOSTRAY 2
DS
SHIN'EN / MAJESCO ENTERTAINMENT / CODEMASTERS
1 – 2 SPELERS
SEPTEMBER
7+

DE PLAYSTATION PHONE?

Onlangs bereikte ons het bericht dat Sony Ericsson met de F305 gamephone op de markt komt.



Deze sliderphone, die we hier even gekscherend de PlayStation Phone noemen, is naast een goede MP3 speler ook geschikt om foto's mee te nemen, zij het dat de 2.0 MP camera natuurlijk niet op kan tegen de specifieke Cybershot telefoons. Maar daarin hoeft hij ook niet uit te blinken, aangezien je er bijzonder goed mee kunt gamen. De F305 kun je namelijk heel gemakkelijk horizontaal vast houden, als een echte gamepad. De beelden worden dan lekker in breedbeeld op je telefoon geprojecteerd en je kunt de navigatietoets als een ware vierpuntsdruktoets gebruiken, terwijl de X en O knopjes als actietoetsen fungeren. Daarnaast beschikt de telefoon ook nog eens over een tiltfunctie, waardoor je dus kunt bowlen door je telefoon een zwieper te geven (niet loslaten natuurlijk). Een leuke toevoeging, al zijn er tot op heden nog geen games die van deze optie gebruik maken.
Toch stemt dit eerste stapje van Sony Ericsson hoopvol, want wie weet vloeit hier straks een echte PlayStation Phone uit voort.



MaffeMugShot

Hé, is dat niet Clank? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Tommy Akkerman Hij wint een vette goodie.



GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement (spellen kunnen per toestel verschillen).

TETRIS POP

EA MOBILE.EA.COM

Iedereen kent Tetris natuurlijk, een heerlijk puzzelspel dat eigenlijk nooit gaat vervelen. Tetris Pop van EA werkt volgens hetzelfde principe, alleen dan zonder het ouderwetse Tetris spel erin verwerkt, en dat is dan ook meteen de reden dat wij dit spel niet zo heel erg leuk vinden.
De missiestructuur van Tetris Pop is aardig. Het is de bedoeling dat je met de karakteristieke Tetris blokken opdrachten dient te vervullen.
Denk hierbij aan taken als 'speel gekke blokjes weg' of 'maak zoveel mogelijk lijnen binnen een bepaalde tijd'.
Tetris Pop speelt lekker weg, en is misschien een leuke afwisseling voor als je het ouderwetse Tetris een beetje zat bent, maar als op zichzelf staand spel, biedt het echt een beetje te weinig.



SCORE: 6

SOUL OF DARKNESS

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Soul of Darkness is te beschouwen als een erg goede Castlevania kloon, en bij gebrek aan een beetje goedlopend, mooi en vooral snel origineel is dat alleen maar prettig natuurlijk.
Gedurende elf levels zul je de demonen van het kwaad bestrijden, denk daarbij aan weerwolven, zombies en allerlei andere gedrochten.
Je vuurzwaard en je ijsspeer waarmee je de vijanden aan stukken hakt, kun je upgraden, waarbij je natuurlijk zelf ook steeds sterker wordt.
Daarnaast kun je de levels nogmaals doorspelen met je nieuw verworven krachten, waardoor je plaatsen bereikt die je eerder nog niet kon bereiken. Typisch Castlevania dus, en nogmaals, dat is in dit geval helemaal niet erg.



SCORE: 8

DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

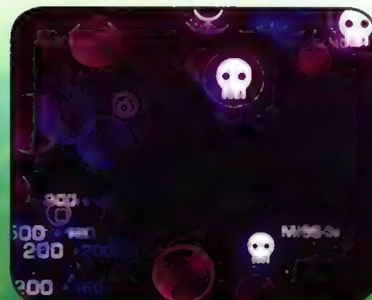
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

POP

WiiWARE

Het spelletje Pop is gebaseerd op het laten knappen van bellen, en dat lijkt ons een uitstekend uitgangspunt. Want wie heeft dat als kind nou niet gedaan?
De eerste minuten werkt het dan ook prima (met de afstandsbediening naar de bellen in beeld wijzen en op A drukken om ze te laten knappen) maar al snel slaat de verveling toe, en ga je op zoek naar de diepere gronden van het spel. Die zijn er wel, maar wij vinden ze niet overtuigend genoeg om lang te blijven boeien. Bovendien is het spel op de stand Normal zo eenvoudig dat je met een alerte houding vrijwel eindeloos kunt blijven spelen.
Nu zijn er veel dingen die wij eindeloos kunnen blijven doen, maar het laten knappen van bellen is daar niet één van.



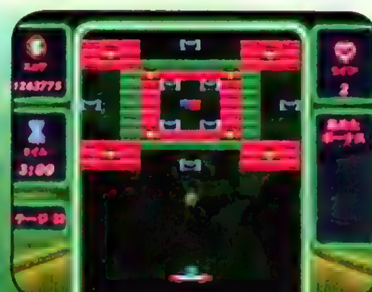


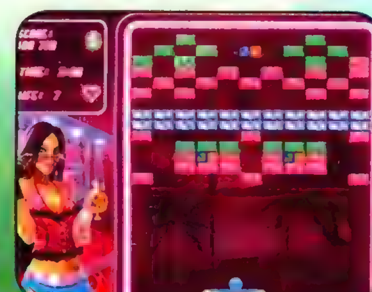
700 WII PUNTEN **SPELERS 1-4** **SCORE**

BLOCK BREAKER DELUXE

WiiWARE

Herinner je je Break-Out en Arkanoid nog? Dan weet je hoe dit spel werkt. Juist, je moet de bal kaatsen, met een verschuifbaar streepje. Net als in Pong, maar dan met blokken aan de bovenkant.
In deze gepimpte versie bevinden zich tussen de blokken ook nog bommen, schakelaars en power-ups, die je streepje bijvoorbeeld langer maken, magneetkracht toevoegen of met drie ballen tegelijk laten jongleren. En natuurlijk verschuif je in deze Wii-versie het streepje met een speciale functie van de Wii-afstandsbediening. In dit geval met de aanwijsfunctie, die je een cursor samen met het streepje laat bewegen. Werkt prima, al hadden wij een horizontale kantelbesturing geprefereerd, want dan hadden we niet constant naar het beeldscherm hoeven wijzen.
Verder wel een grappig spelletje, maar geenszins baanbrekend.





800 WII PUNTEN **SPELERS 1-2** **SCORE**

MY POKEMON RANCH

WiiWARE

Yes! Een nieuwe Pokémon-game! Eh, vergeet het maar. Dit is geen game maar een kruising tussen een mierenboerderij en een verzamelmap.
Je kunt je eigen Mii-poppetjes samen met de Pokémon die je ving in (de DS-spelletjes) Diamond en Pearl op het erf van een boerderij storten, waarna ze in hondsberoerde 3D-beelden 'tot leven komen'. Vervolgens kun je de beestjes een paar dingetjes laten doen, waarvan het laten marcheren in een parade toch wel de meest opwindende optie is.
Wat is de lol hiervan? Ik (Jurjen) heb geen idee. Mijn zoon Max is tien, en die begrijpt het wel, want hij kan er uren mee bezig zijn. Voor het eerst in mijn leven voel ik me zo'n niet begrijpende ouder, en dat is ook wel eens geinig.
Max zou het vier sterren geven, ik liever één. En ik ben hier de baas.





1000 WII PUNTEN **SPELERS 1** **SCORE**

KING OF MONSTERS

WII-VIRTUAL CONSOLE

Bwaaa, grom, aargh, er zijn monsters in de stad. En wat voor een monsters! Wij tellen een draak, een grote dikke aap, een soort mislukte superheld, een rotsmonster, een bovenmaatse meikever en een wandelende druipkaars.
Zes monsters, en jij mag ze allemaal besturen om met houterig stomp-en-schopwerk niet alleen je tegenstanders maar ook de gebouwen, helikopters en tanks in de stadse omgevingen te slopen.
Het verloop van deze strijd is vrij willekeurig. Meestal wint de persoon die het snelst op de knoppen ramt, maar niet altijd. Dat zou je met wat goede wil diepgang kunnen noemen.
Het spel oogt verder vooral bleek en futloos, en zo ga je jezelf ook voelen als je hier langer dan een kwartier mee speelt.



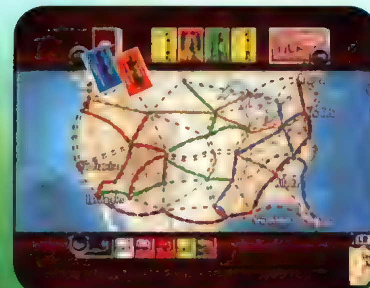

900 WII PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE ★

TICKET TO RIDE

XBOX LIVE ARCADE

Ticket to Ride is niets meer dan een bordspel uit 2004 dat naar Xbox Live Arcade is overgezet. Niets mis mee, het originele bordspel van Duitse makelij was best te pruimen en dat geldt voor deze digitale versie ook. Doel is een spoorverbinding te maken tussen verschillende Amerikaanse steden. De rails ligt er al, het is alleen aan jou om de route te claimen en dat doe je door gekleurde kaarten te trekken. Heb je genoeg kleurtjes die overeenkomen met een route dan kun je die route claimen. Maar pas op, want je tegenstrever doet natuurlijk hetzelfde. Het is daarom zaak niet te laten zien waar je naar toe wilt om "sabotage" te voorkomen.
Zeker wanneer je met meerderen speelt, is dit een heel vermakelijk spelletje, hoewel wij dan toch liever het oude bordspel tevoorschijn halen.



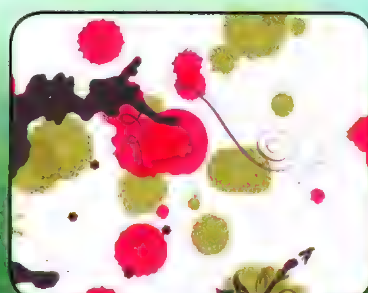
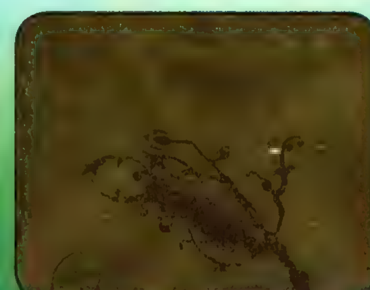


800 MS POINTS SPELERS 1 - 4 (1-5 VIA XBL) SCORE ★★★

PIXELJUNK EDEN

PLAYSTATION STORE

Vergezeld door een soort loungemuziekje beland je in een abstracte tuin, waar jij als luisje (?) van plant naar plant kunt springen of slingeren aan een zelf gesponnen draadje.
Doel is om vallende bloempjes kapot te springen/slingeren en de pixelpoeder die dan achterblijft op te slurpen, zodat nieuwe bloemen ontstaan. Zo kom je steeds hoger in je tuin om zo alle symbolen te pakken te krijgen die er verstopt zitten. Je vetste moves kun je zelfs op YouTube zetten.
De grap zit 'm vooral in de combi van het opslurpen van het poeder en tegelijkertijd je levensenergie op pijl houden. Door de hele tuin zijn "levenvullers" gestrooid, hiermee verleng je als speler de tijd om alle geheimen te ontdekken.
PixelJunk Eden is vreemd maar wel lekker.

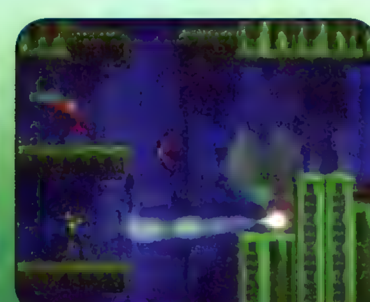



€ 7,99 SPELERS 1 - 3 SCORE ★★★★

BIONIC COMMANDO REARMED

XBOX LIVE ARCADE / PLAYSTATION STORE

Zoals jullie weten komt er binnenkort een hele nieuwe 3D Bionic Commando uit de stallen van Capcom rollen, maar wij hebben 'm ook als klassieker in een nieuw jasje binnen gekregen, in de vorm van een ouderwets moeilijke, cool uitziende, lekker spelende downloadable game.
In Bionic Commando geen sprongknop dus zul je alles slingerend aan je bionische arm moeten volbrengen. Timing en doorzettingsvermogen zijn vereist aangezien het schermpje 'you died' veelvuldig langs zal rollen.
Je zult heel veel geduld moeten hebben om langs alle obstakels, vijanden en eindbazen te komen. Gelukkig is er een twee speler mode, waardoor je wat hulp krijgt van een vriend naast je op de bank.
Mocht je op zoek zijn naar een keiharde, onvergeeflijke oldskool sidescrolling shooter dan is Bionic Commando zeker de moeite waard.

€ NNB SPELERS 1 - 2 SCORE ★★★★

DROL VAN DE MAAND

TJA, HOE KUN JE DE TITEL DROL VAN DE MAAND UITDELEN, ALS ER GEEN ONVOLDOENDES ZIJN GESCOORD IN DEZE PUP DAT DOEN WE DAN OOK NIET. ZOIETS MOET JE NIET FORCEREN MAAR WAT DAN? JULLIE LEZERS REKENEN IMMERS ELKE MAAND OP EEN PLAATJE VAN EEN VERSE DROL OP DEZE PAGINA ED HAD EEN IDEE LATEN WE WOUTER DIE ALTIJD LUID EN DUIDELIJK AANKONDIGT DAT IE "ENORM GAAT SCHIJTEN", VRAGEN EEN FOTO TE MAKEN VAN HET EINDRESULTAAT ALS DAT GEEN DROL VAN DE MAAND WORDT!? BIJ DEZE



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Het feit dat Konami wederom moeite heeft een online functionaliteit goed draaiende te krijgen (Metal Gear online), maakt ons wel enigszins bevreesd voor de nieuwe Pro Evo. Want die footie ging vorig jaar helemaal ten onder door een stuiterende framerate. En EA gaat echt niet solidair zijn en even rustig aan doen.

★ Toch wel bizar. De meest saaie, neppe, kutte, slecht georganiseerde, bleke, boothbabe-loze, tergende E3 ooit, laat wel zo ongeveer de beste games uit z'n historie zien. Of waren we vroeger zo door de boothbabes afgeleid dat we nooit goed op de games gelet hebben?

★ We kennen eigenlijk geen ander voorbeeld: een game die om en om door twee verschillende developers wordt gemaakt, maar bij Call of Duty is dat wel het geval. En eerlijk is eerlijk, we dachten dat deze constructie niet zou gaan werken. Dat Treyarch niet de kwaliteit van Infinity Ward zou kunnen bieden. Maar de E3 leerde ons dat we onze grote, zelfingenomen waffels nog even moeten houden want wat we daar van CoD 5 zagen, deed zeker niet onder voor het gevierde Modern Warfare.

★ JJ lachte Spore keihard uit toen de game voor het eerst getoond werd, maar nu piept ie wel anders. Met behulp van de Creature Creator zijn inmiddels meer schepsels ontworpen dan er soorten organismen op Aarde zijn.

TO DO LIST

- AUTO VOLGOOIEN EN NAAR LEIPZIG SCHEUREN OM TE KIJKEN OF DIE BEURS IETSEPIETSIE VERRASSENDER IS DAN DE E3.
- BROTHERS IN ARMS: HELLS HIGHWAY EENS UITGEBREID SPELEN OM EINDELIJK DIE BRUINE VAKANTIEKLEUR KWIJT TE RAKEN.
- ED VAN LITERS KOFFIE VOORZIEN OMDAT WE ZEER WAARSCHIJNLIJK TWEE SPECIALS BIJ DE PU GAAN STOPPEN. EN DAN KRIJGT IE DUS DRIE KEER ZOVEEL TEKST NA DE DEADLINE AANGELEVERD.
- HET WORDT NU ECHT TIJD DAT WE EEN KEER EEN ECHTE GOEDE SPEELSESSIE MET KILLZONE 2 GAAN KRIJGEN. OP DE E3 ZAG DE BUILD ER MEER DAN BEHOORLIJK UIT, DUS SONY MOET NIET ZO SCHIJTERIG ZIJN.
- LEKKER LEVELTJES GAAN BOUWEN MET LITTLEBIGPLANET. ALS SONY DEZE GAME GOED KAN NEERZETTEN IN DE MARKT, DAN GAAT DIT ECHT EEN MEGAHIT WORDEN.
- HET WORDT DE HOOGSTE TIJD DE Wii WEER EENS GOED TE STRAFFEN MET DE NIEUWE WARIO-GAME EN SHAUN WHITE SNOWBOARDING. DIE LAATSTE GAME WAS ECHT EEN PUBLIEKSTREKKER OP DE AFGELOPEN E3. WAT VEEL ZEGT, WANT ZOVEEL PUBLIEK WAS ER NIET...
- ALS JE NET ALS WIJ ELKE STOEPTEGEL IN LIBERTY CITY INMIDDELS WEL KENT, DAN ZAL JE OOK BLIJ ZIJN DAT DE DOWNLOADABLE CONTENT VOOR GTA IV ER AAN ZIT TE KOMEN. WE ZIJN NIET ALLEEN BENIEUWD WAT HET IS MAAR OOK OF WE HET VOORAF MOGEN SPELEN, OF DAT WE WEER MOETEN WACHTEN TOT D-DAY.

CHICK VAN DE MAAND

HEFTIGE DISCUSSIES DEZE KEER OVER DE CHICK VAN DE MAAND. VOLGENS EEN GROTE MEERDERHEID MOEST HET WEER EEN SOUL CALIBUR DAME WORDEN. IN DAT GEVAL ZOUDEN XIANGHUA, KAMIKIRIMUSI EN CASSANDORA HOGE OGEN GOOIEN. TOTDAT ED BIJ HET ARTWORK VAN TOO HUMAN EEN ZEKERE FREYA TEGENKWAM DIE HEM, IN IEDER GEVAL QUA IJZIGE BLIK, AAN ZIJN VROUW DEED DENKEN. EN OMDAT ONZE EINDBAAS ONLANGS ZIJN 15E TROUWDAG WAS VERGETEN, KON IE ZO MISSCHIEN IETS GOEDMAKEN.
ZEER VERRASSEND KWAM DE PU REDACTIE TOT EEN COMPROMIS: WAAROM NIET ALLEBEI? UIT HET SC SUPERTRIO KOZEN WE UITEINDELIJK CASSANDORA.



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Jackie Bekouw, Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

HUB UITGEVERS
HOI PRINT



POLLETJE OVER AEROSMITH

Naar aanleiding van het uitbrengen van Guitar Hero Aerosmith, hielden we op PU.nl een mini-enquête (ook wel 'poll' genoemd) om te weten te komen of die stokoude rockers bij jullie nog populair zijn.
De meningen waren verdeeld, al is 't natuurlijk zeer de vraag of "beter dan Jan Smit" positief moet worden ingeschat.
Anyway, hier de resultaten. Moeten we nog eens doen als Guitar Hero Abba uitkomt.

- Ontzettende takkenherrie! (9,8%)
- Is dat niet dat groepje bejaarden? (23%)
- Beter dan Jan Smit (39,5%)
- Mwoah, leuke achtergrondmuziek (15,3%)
- Fantastische band! Kan niet beter! (12%)

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

7% Wouter's paspoort zoeken in LA.

11% Verrast zijn over het feit dat er niks verrassends was op de E3.

7% Wouter's koffer zoeken in LA.

12% Onder de indruk zijn van de nieuwe Prince of Persia.

7% Wouter's aansteker zoeken in LA.

6% Dikke van Dale bellen met de vraag of het woord casual ook als scheldwoord in het woordenboek kan worden opgenomen.

5% T-shirts uitwringen vanwege het zomerse zweet.

11% Beseffen dat het spaarvarken weer de Kerst niet haalt met zoveel goede games. Zouden ze het expres doen...

5% T-shirts uitwringen vanwege de zomerse buien.

10% Alle lelijke gameshirts die we op E3 hebben gekregen, dumpen bij onze neefjes.

8% In alle hoeken en gaten games zoeken om te reviewen.

9% Afvragen waarmee we de komende winter gaan spelen op de Wii.

- STEVEN, DE HARDE SCHIJF VAN DE PLAYSTATION 3 IS VOL, KUN JIJ ER FF EEN NIEUWE IN GOOIEN?
- HEREN VERGEET NIET JULLIE WOORDENBOEKJE NEDERLANDS - DUITS, DUITS - NEDERLANDS MEE TE NEMEN NAAR LEIPZIG.
- WIE HEEFT ER ZIN IN ANIMAL CROSSING?
- OF ZULLEN WE TOCH MAAR VOOR DIE GEKKE WARIO LAND SHAKE IT GAAN?
- KAN IEMAND JAN EVEN UITLEGGEN DAT HIJ GEEN ECHTE JEDI IS? ED TRAPT TOCH NIET IN ZIJN DEADLINE MIND TRICK.
- JURJEN, HAAL JIJ EVEN WAT SAMBABALLEN? WE KUNNEN WEER AAN DE SLAG MET DIE GEKKE SEGA GAME.
- EINDELIJK KUNNEN WE DE DINGEN ÉCHT GAAN SLOPEN IN MERCENARIES 2...
- JJ, MAARTEN, JEROEN, HET WORDT WEER TIJD VOOR DE JAARLIJKSE STRIJD DER TITANEN. PES TEGENOVER FIFA!
- WOUTER, KUNNEN WE JE WEER LEKKER MAKEN VOOR EEN TRIPJE NAAR CANADA? FAR CRY 2? JA? MOOI! WE MAKEN WEL EEN LIJSTJE VAN SPULLEN DIE JE NIET MOET VERGETEN MEE TE NEMEN.
- ED, AL EEN BEETJE MISSELIJK VAN DE LETTERBRIJ VANWEGE DIE TWEE EXTRA SPECIALS?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 178 LIGT 19 SEPTEMBER IN DE WINKELS

BESTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

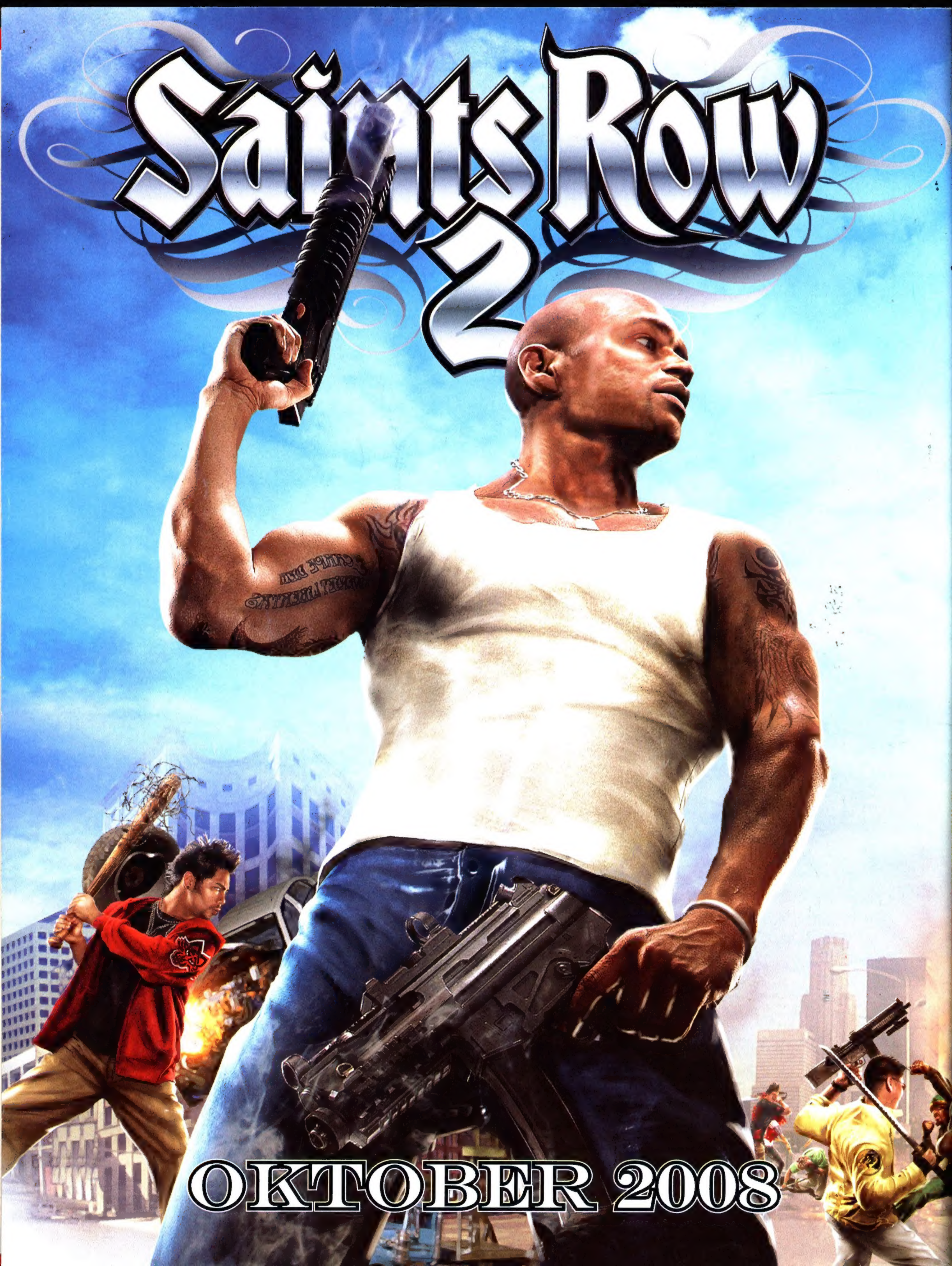
Misschien dat het sommige oplettende lezers is opgevallen dat er deze maand niet alleen maar bijschriften in de PU stonden waar het woord schoonmoeder, aambei, erectie en reethaar in voorkwam. De reden daarvoor is dat Jurjen de eindredactie van een aantal pagina's, inclusief bijschriften, voor z'n rekening heeft genomen.

Ed heeft 'm persoonlijk gecomplimenteerd met het hoge niveau van zijn grappen, en maakte voor deze rubriek dan ook als eerbetoon een keuze uit een van Jurjen's niet geplaatste onderschriften uit TNA Impact.






AH, KOM OP WOUTER! STAR WARS IN SOULCALIBUR IV IS ÉÉN DING, MAAR DAN KIES JE OOK NOG YODA!
IK HEB BEIDE SERIES HOOG ZITTEN, MAAR DIT GAAT NERGENS OVER!
BUFF PLZ
KEREL, YODA IS JUIST EEN BRILJANTE MOVE, IN COMBINATIE MET DAT NIEUWE ARMOR DESTRUCTION SYSTEEM!
BRILJANT ZEGT IE...
NOEM MIJ NOU EENS ÉÉN GOEIE REDEN!
THE FORCE.
YODA
ALL O' DEM BITCHES
TEH POWNZOR I AM!


Saints Row 2
OKTOBER 2008